



Abril

R\$ 8,95

Ano 5

17/2/2005

Nº 258

PLAY 2 ▶ Arrume a casa do Garfield para ganhar uma lasanha

RECREIO

O trabalho
é seu. A lasanha
é minha!

ISSN 1517-7467

00258

9 771517 746002

Os animês da hora

Fique por dentro das novidades dos desenhos japoneses
e confira um raio X das séries de maior sucesso

www.**RECREIONLINE**.com.br



GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

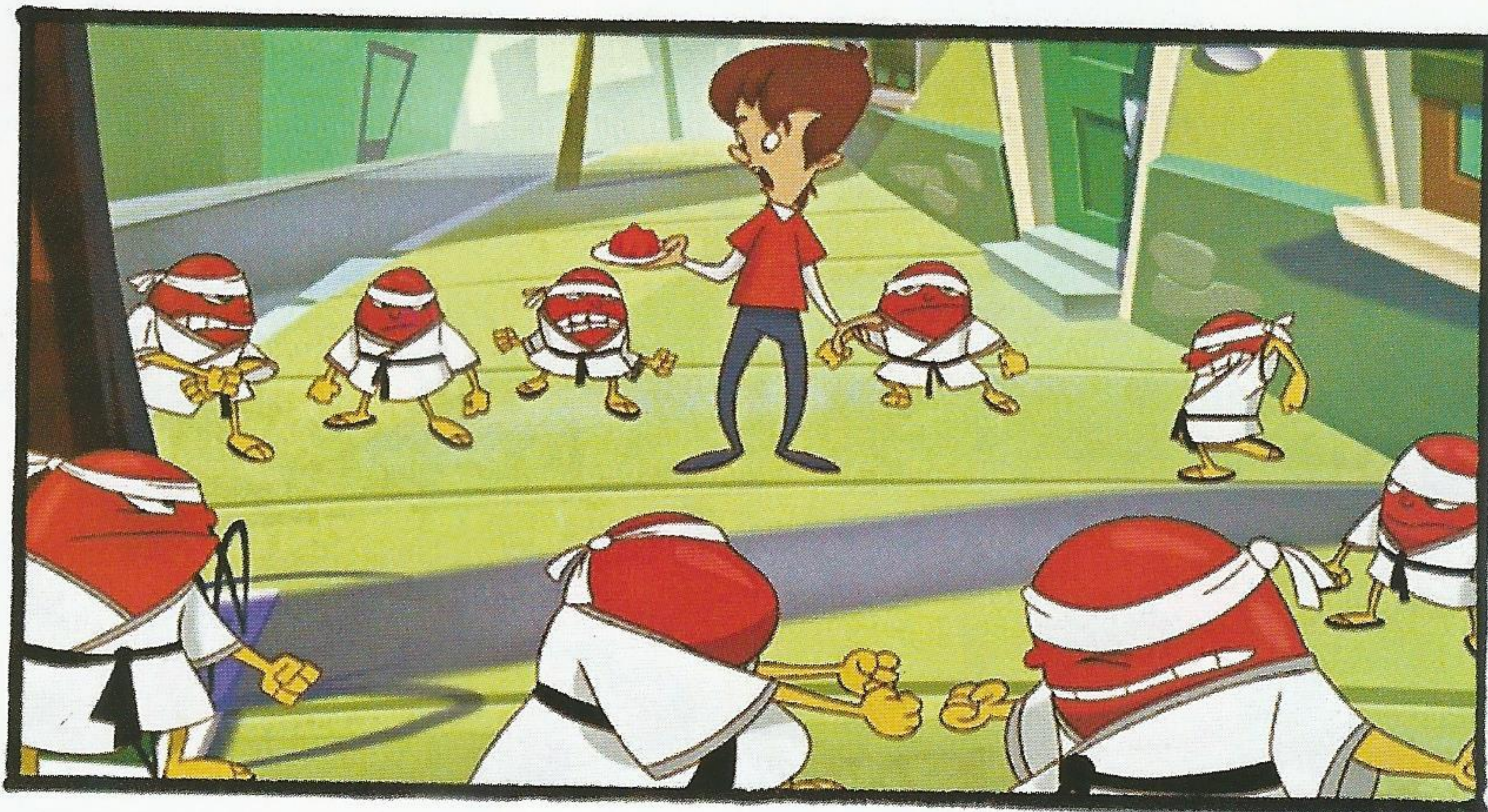
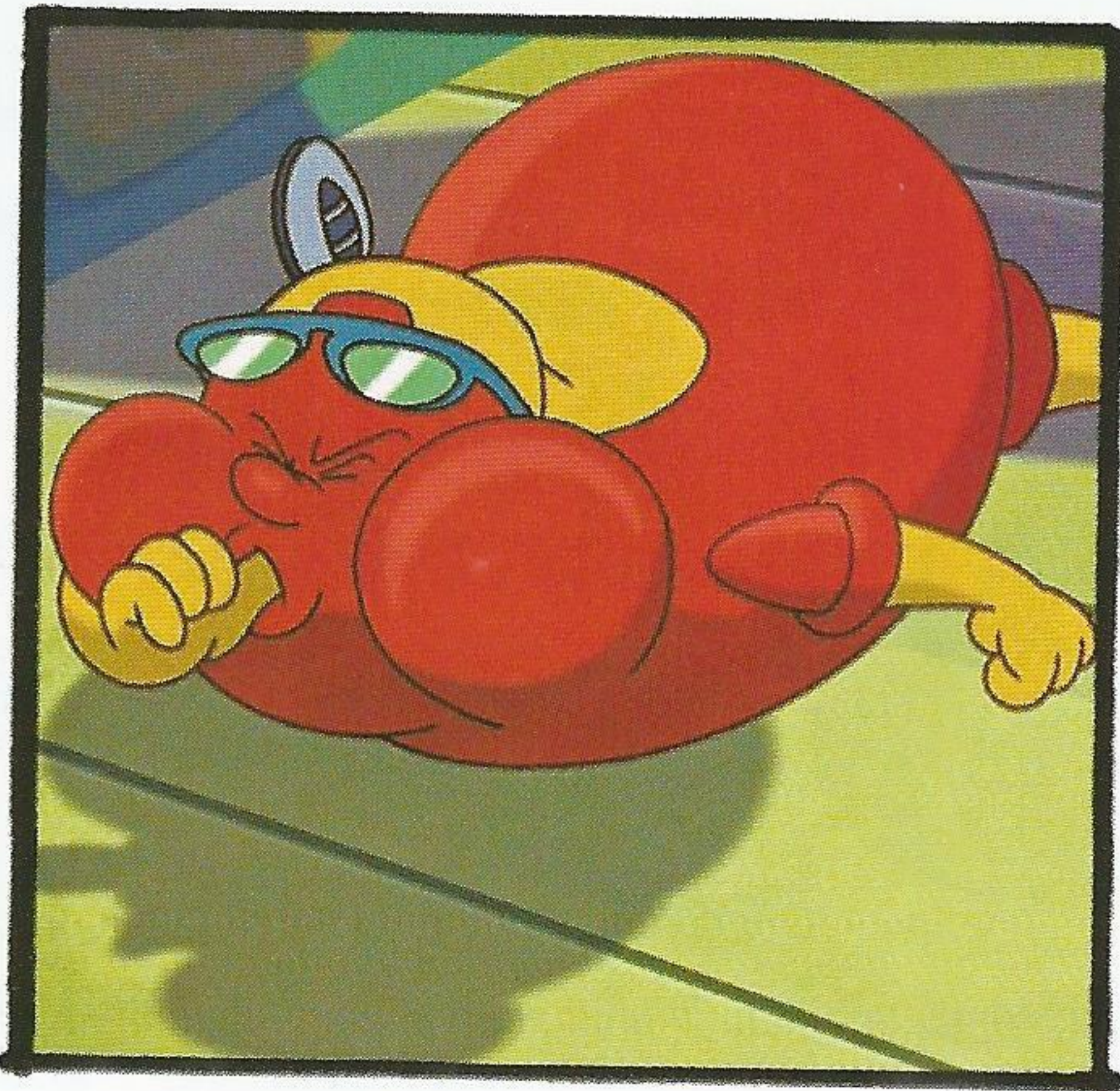
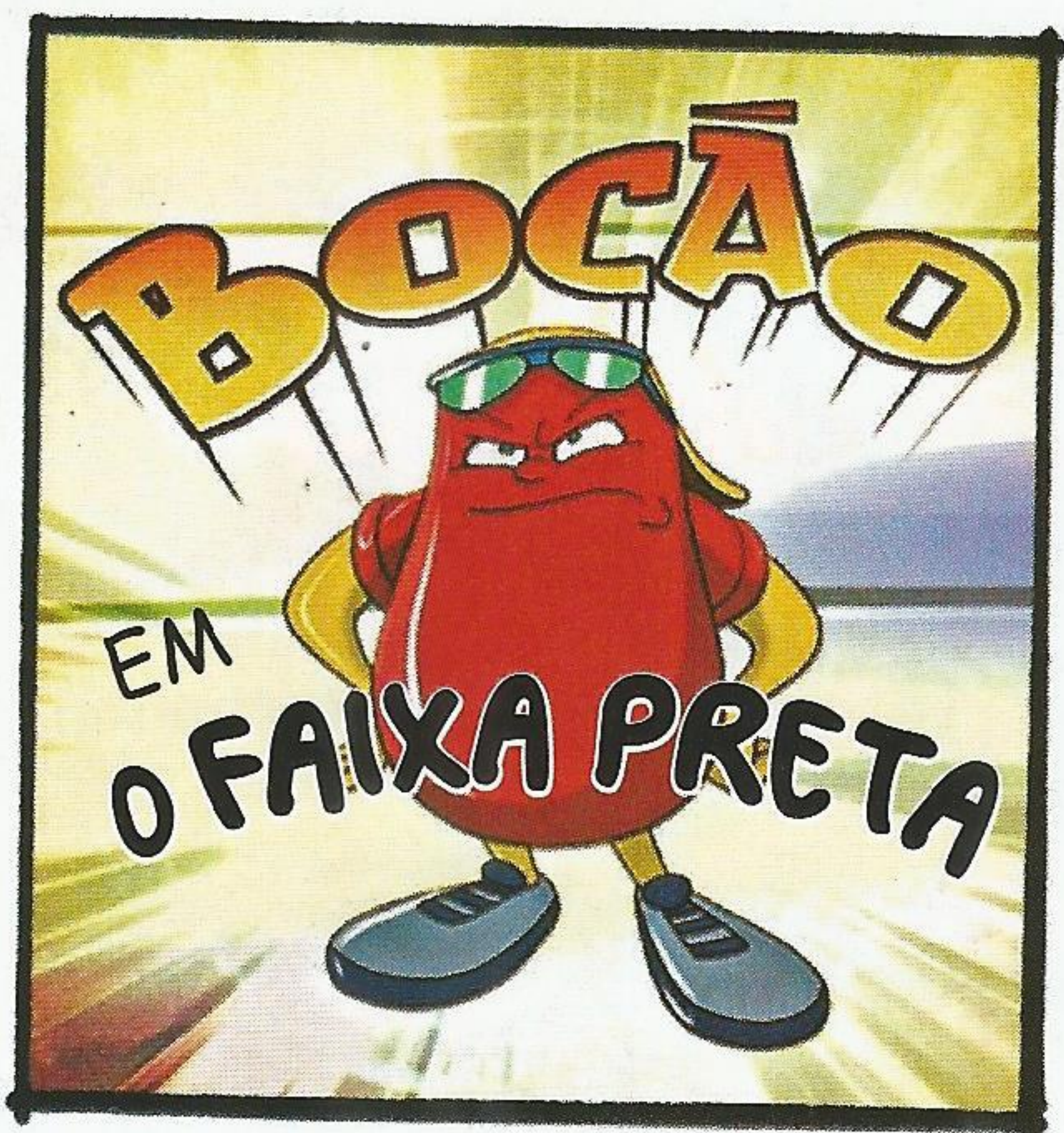
TESTE
Zebra,
gorila ou
polvo? Que
bicho você
vira para se
defender?

**ORA,
BOLHAS!**
Receitas
incríveis para
fazer bolas
de sabão
gigantes

BRINCADEIRAS
DE FÉRIAS

GRÁTIS

Um estojo
exclusivo
RECREIO



PORQUE É MÁGICO. PORQUE É ROYAL.



4



Coisas legais de saber

6



Você vira bicho?

O que você faz quando está encrencado?

8



No mundo dos animês

As novidades dos desenhos japoneses.

14



Bolhas e mais bolhas

Idéias para brincar com água e sabão.

16



Puf, puf!

Descubra por que a gente sente cansaço.

18



Arrumação divertida

Brinque com Garfield no Playstation 2.

22



Cadê?

24



Tire surpresas da mochila

Dê um toque no seu material escolar.

26



As feras do bem

Será que o tubarão é malvado?

29



Estudar é fácil

Veja dicas para se sair bem na escola.

32

34

36

QUADRINHOS

37



Labirinto

Encontre o caminho numa tatuagem.

39



Enigma

Qual o nome dos alunos marinhos?

40

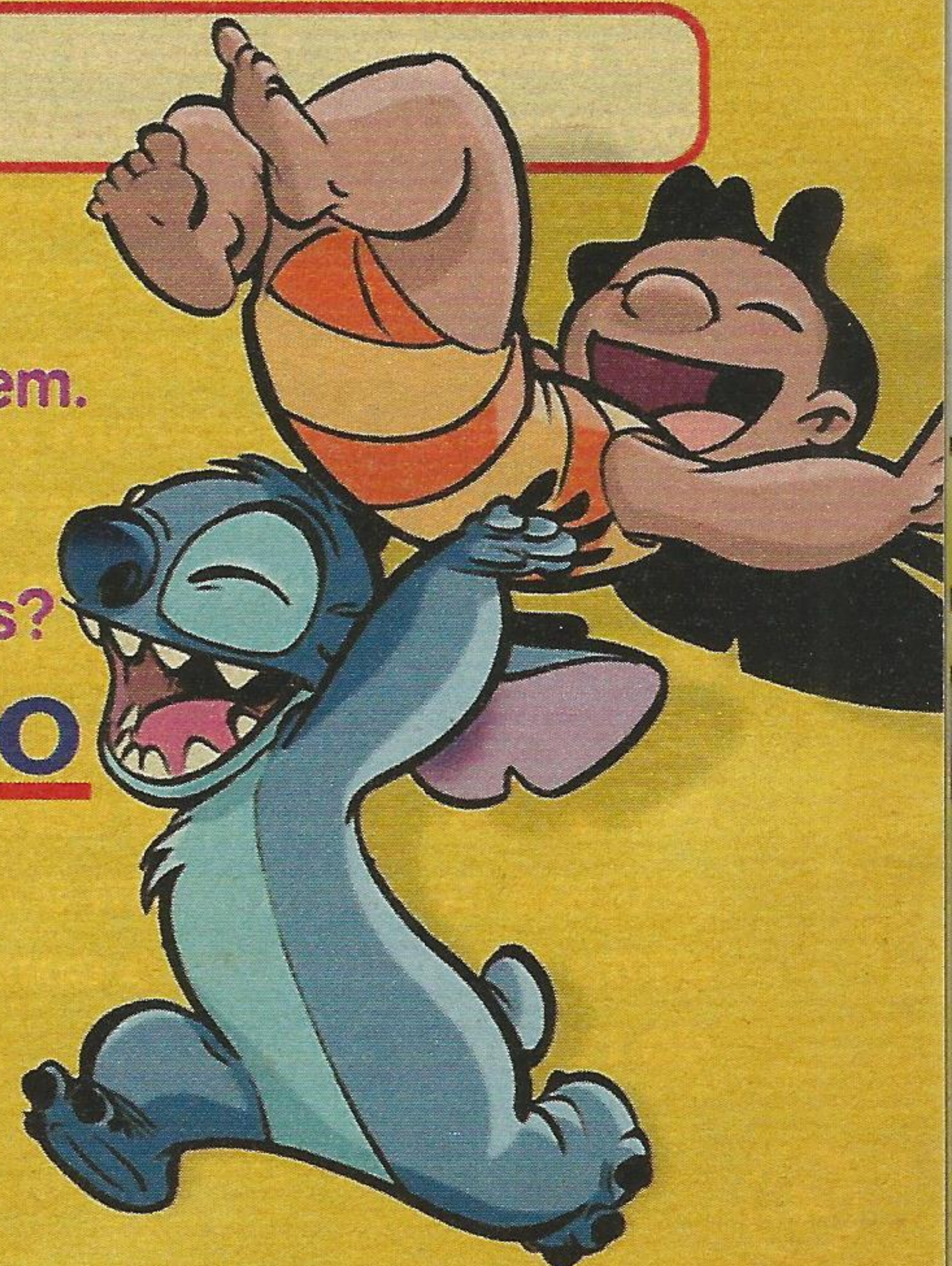
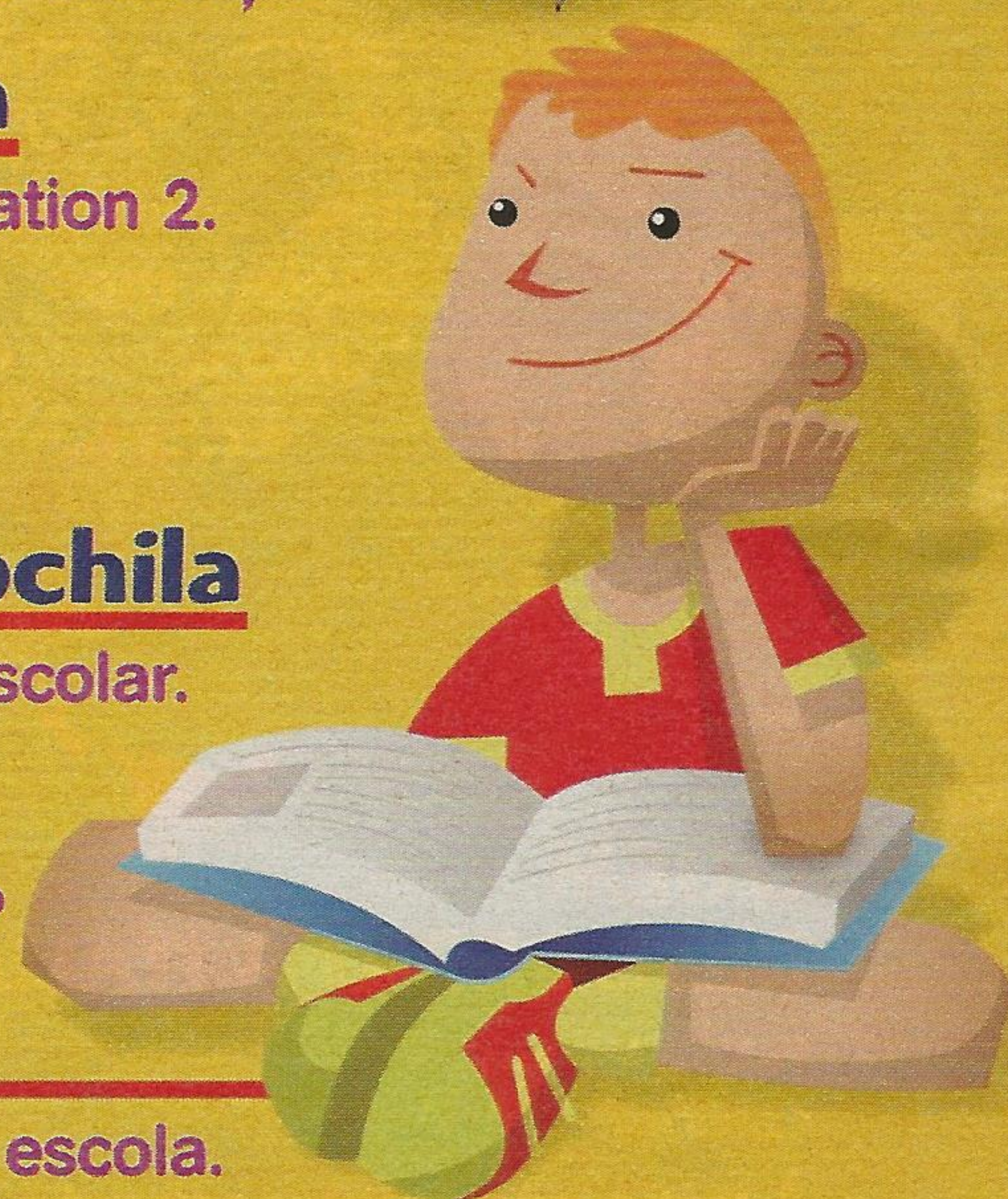
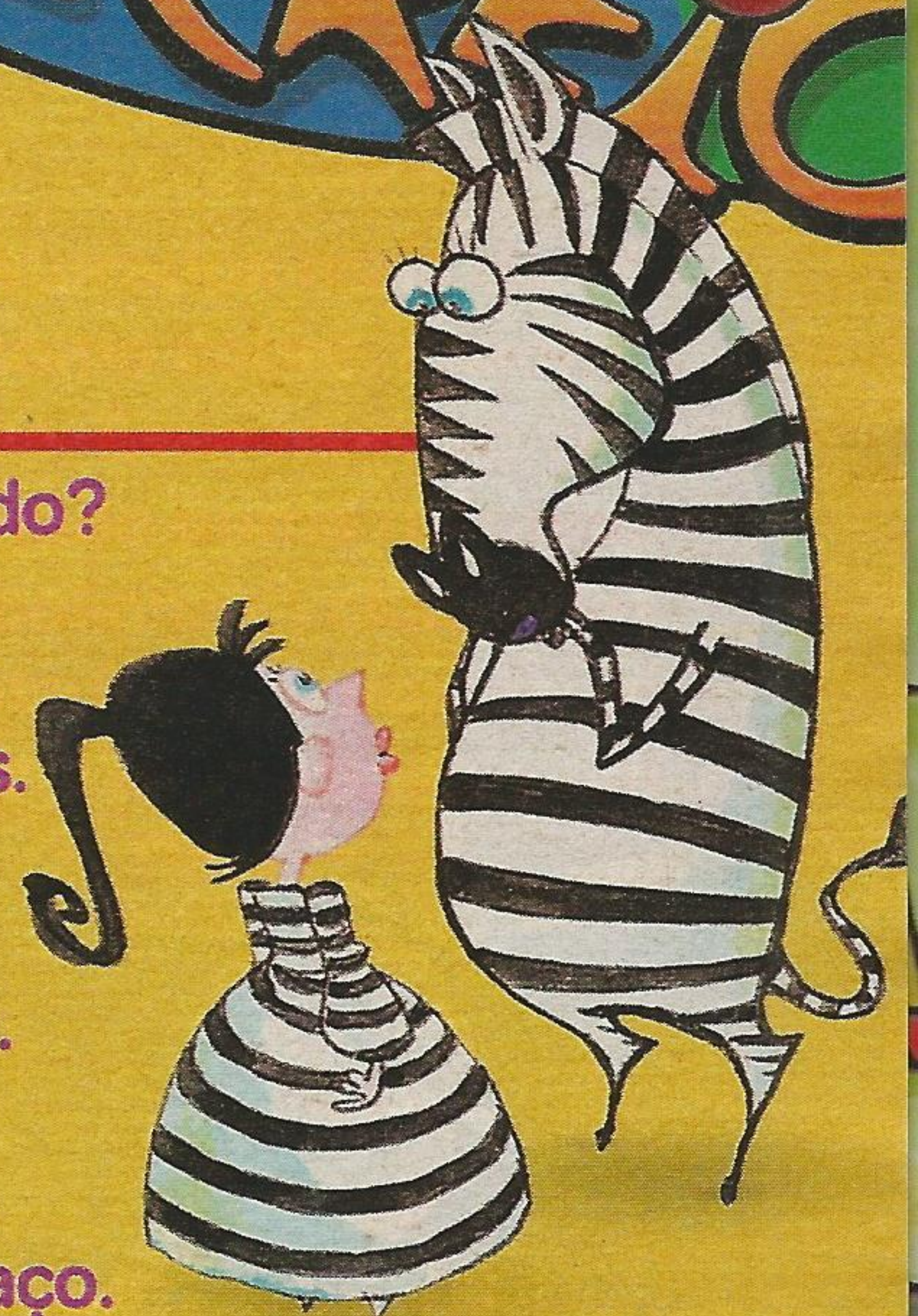


Seu espaço na RECREIO

42



Para rir



CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@atleitor.com.br



QUEM DESCOBRIU A ITÁLIA?

Felipe Ramos
Cariacica - ES

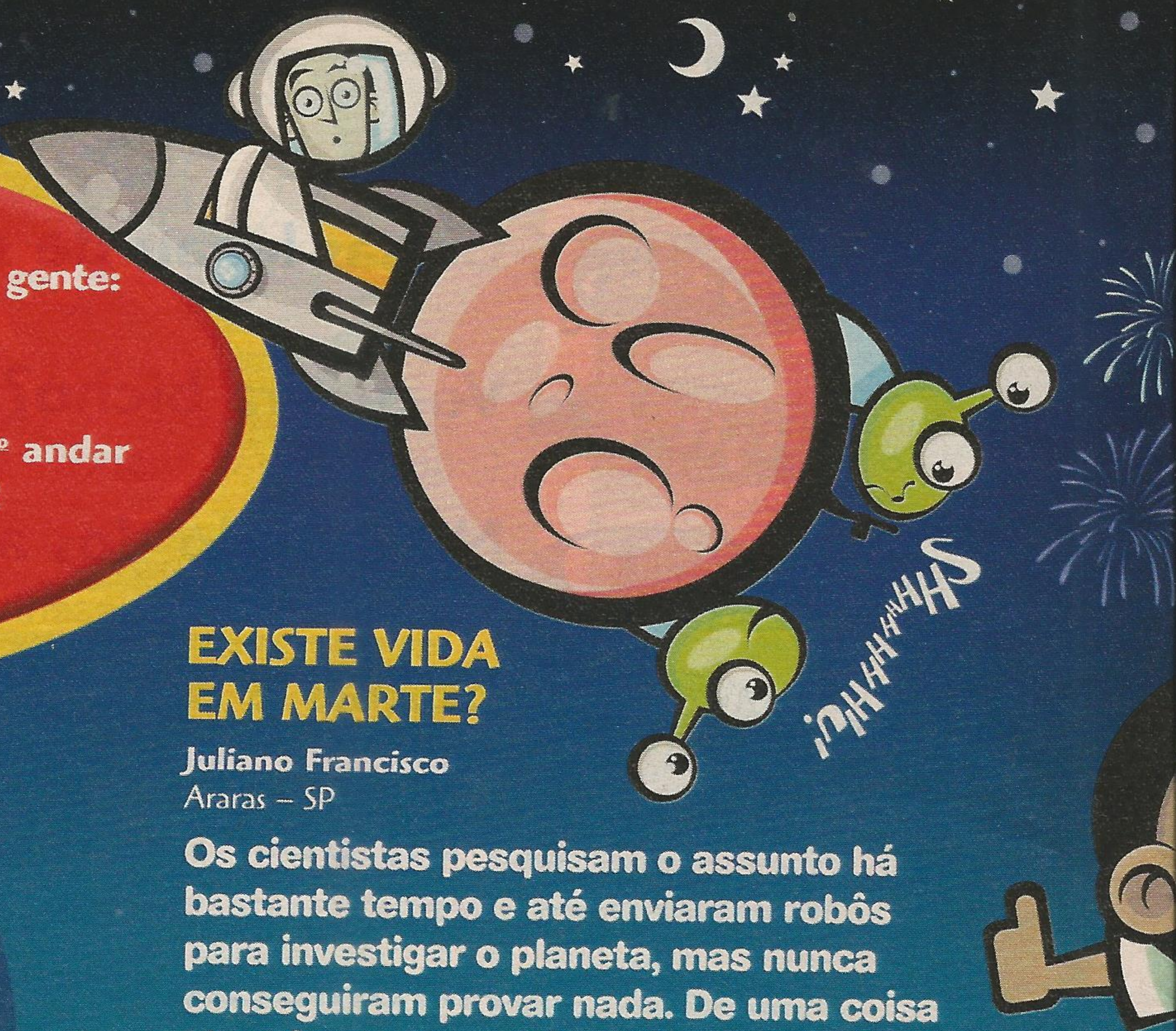
A Itália não foi descoberta por ninguém. A nação se formou a partir da união de vários grupos que viviam naquela região. Não se sabe ao certo quando as primeiras pessoas se instalaram por lá, mas os arqueólogos e historiadores acreditam que isso pode ter acontecido há cerca de 8 mil anos. Foi só em 1861 que vários grupos se unificaram e a Itália virou um país, sob o comando do rei Vítor Emanuel.



QUEM INVENTOU A ESPADA?

Lucas de Carvalho Gonçalves
Itajubá - MG

Não existe registro do nome do inventor, mas acredita-se que as espadas surgiram cerca de 3 mil anos antes de Cristo, quando os homens desenvolveram a técnica de derreter metais para fazer objetos. As espadas mais antigas foram encontradas em escavações na Hungria feitas 2 mil anos antes de Cristo.



EXISTE VIDA EM MARTE?

Juliano Francisco
Araras - SP

Os cientistas pesquisam o assunto há bastante tempo e até enviaram robôs para investigar o planeta, mas nunca conseguiram provar nada. De uma coisa eles têm certeza: não existe e nem há sinais de que já tenha existido por lá vida inteligente como a nossa, pois não foram encontradas marcas de civilização em Marte. O que os estudiosos procuram hoje são pistas de seres vivos bem simples, como vírus e bactérias. Alguns estudos indicam que no passado pode ter existido água em estado líquido no planeta, o que é essencial para o desenvolvimento dessas formas de vida.



CONSULTORIA:
FABRÍCIO FERRARI
(professor do Instituto de Física
da Universidade Federal do
Rio Grande do Sul), SHARP,
TATIANA BINA (historiadora),
ALEXANDRE ROSSI
(especialista em comportamento
animal), CLARISSA
NICIPORCIUKAS (veterinária
da USP e da Clínica Vet Shop) e
FOGOS DE ARTIFÍCIO PIROMAX.
FONTE: Encyclopedic Dictionary
of Archaeology, de BARBARA
ANN KIPFER

COMO SÃO FEITOS OS FOGOS DE ARTIFÍCIO?

Daniel Nascimento
São Paulo – SP

Primeiro, são misturados mais de 80 produtos químicos, como cobre, enxofre, alumínio e goma arábica. Essa mistura vira um pó colorido que é jogado numa máquina e transformado em “bolinhas”, chamadas de baladas. As baladas são postas no sol para secar e misturadas a um pouco de pólvora. Depois, elas são colocadas dentro de uma meia-lua feita de papel ou plástico. Do lado de fora da meia-lua, cola-se mais pólvora e o estopim, que é um cordão que leva a chama até a pólvora. Quando se acende o estopim, o fogo corre pelo fio, atinge a pólvora e faz a meia-lua estourar. As baladas pegam fogo e, dependendo de seu tamanho e de sua composição, consegue-se um efeito diferente no céu. Assim, o efeito que vemos no céu são as baladas acesas.

ILUSTRAÇÕES: STEFAN

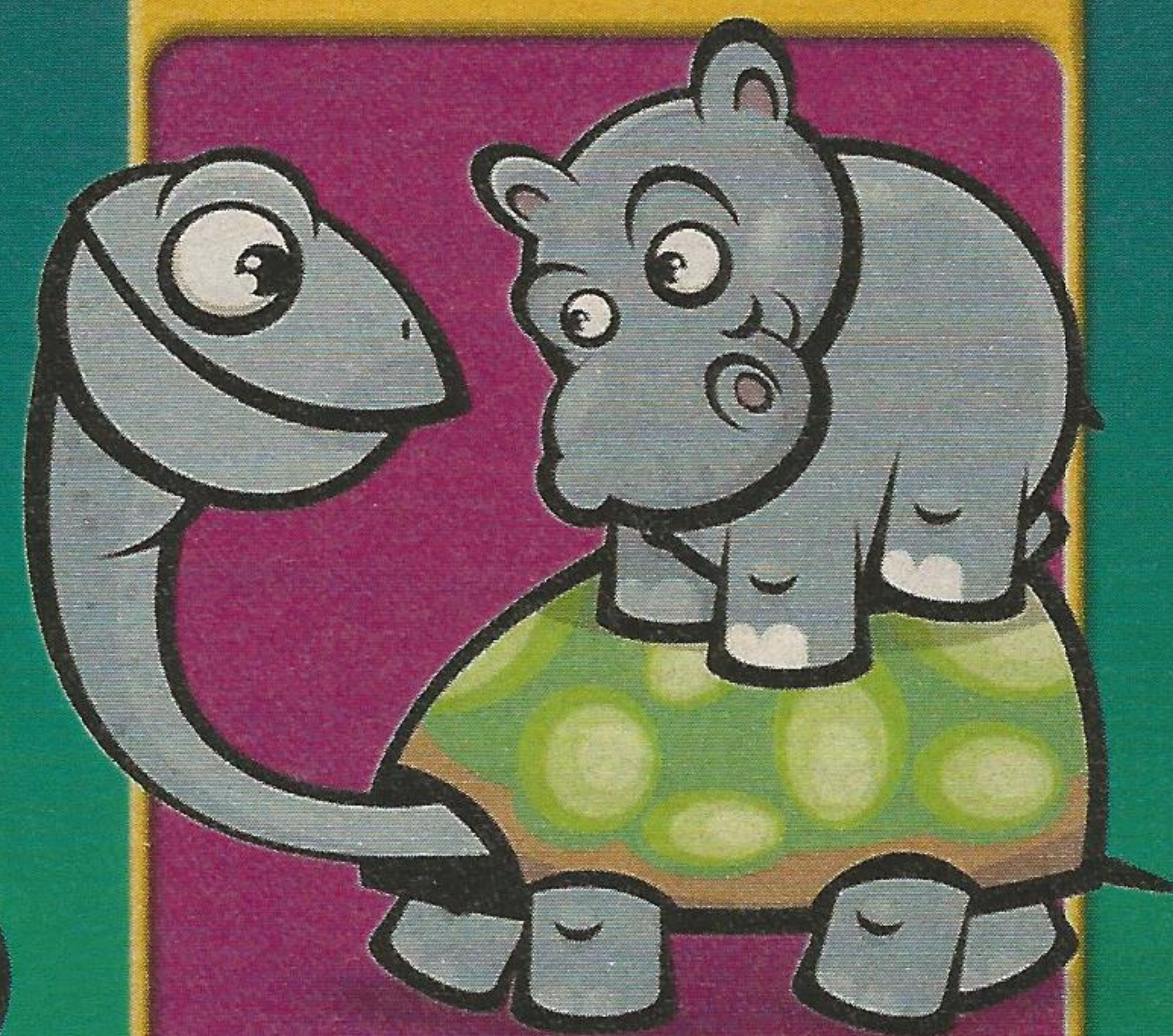
QUAL É O MAIOR CÃO QUE EXISTE?

Alexandre dos Santos, 11 anos
Paranaguá – PR

Três raças estão entre as que atingem maior peso e altura: o mastiff, o são-bernardo e o dogue alemão. O mastiff tem cerca de 70 centímetros de altura e pesa em torno de 70 quilos. O são-bernardo mede entre 60 e 70 centímetros de altura e pesa entre 50 e 91 quilos. Já o dogue alemão mede de 70 a 86 centímetros e pesa de 45 a 90 quilos. Essas medidas variam de um cão para outro e os machos são maiores do que as fêmeas.



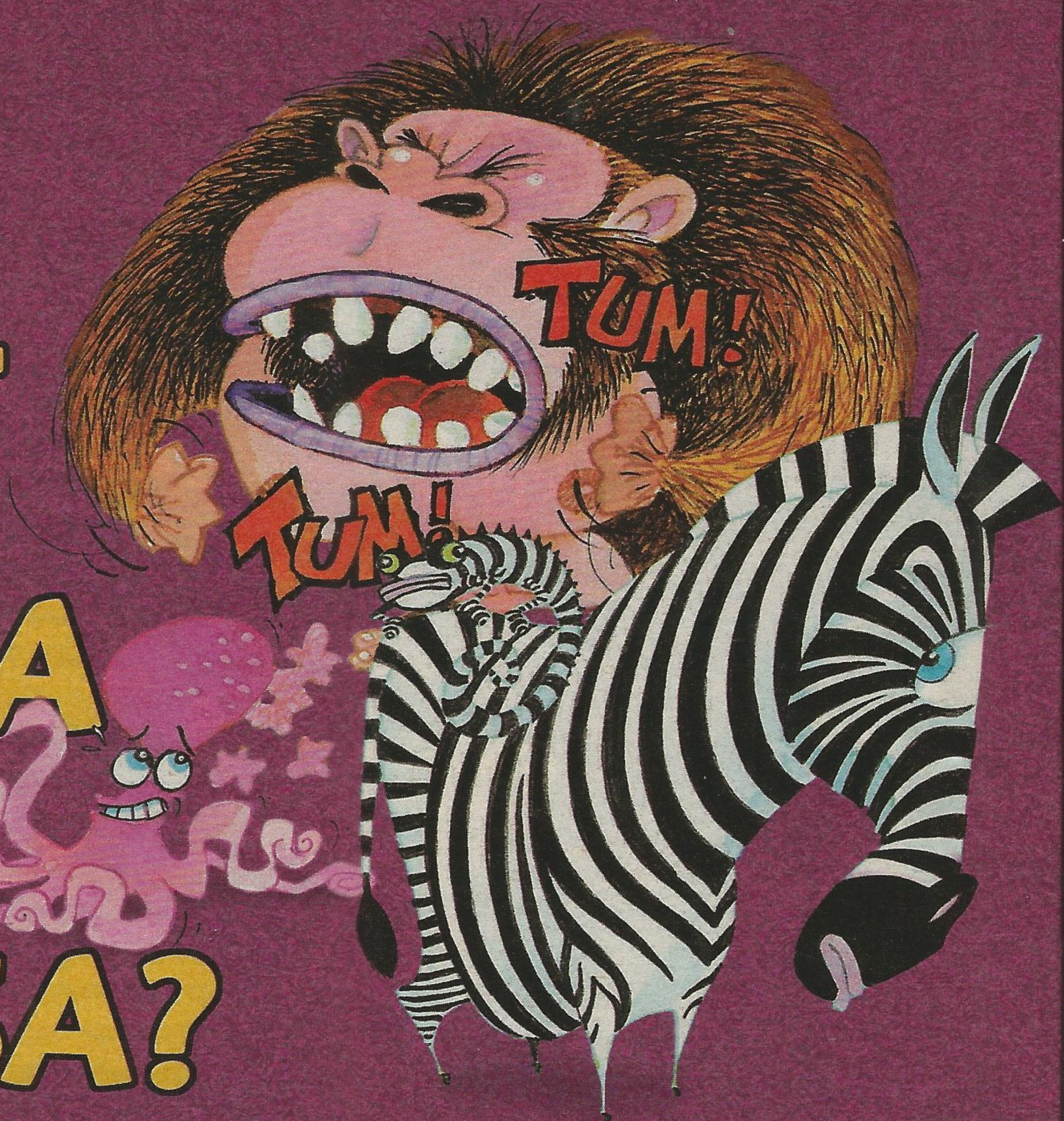
VOCÊ SABIA QUE...



Uma tartaruga gigante, de 120 anos, adotou um filhote de hipopótamo em um parque do Quênia? O filhote batizado de Owen correu para perto da tartaruga chamada Mzee assim que a viu.



QUAL SUA TÁTICA DE DEFESA?



Responda às perguntas e descubra com que bicho você mais se parece quando se depara com uma situação difícil.

O que faria se, chegando ao clube com a turma, percebesse que pegou por engano uma roupa de banho que já está pequena demais para você?

- ☐ ☐ Contaria para a turma rindo, para não dar chance a ninguém de fazer piada com você.
- ☐ ☐ Ficaria o tempo todo dentro da água para ninguém perceber.
- ☐ ☐ Iria para a lanchonete para evitar piadas.

Se tem de levar um boletim com notas baixas para seus pais assinarem, você:

- ☐ ☐ Deixa-o em cima da mesa entre outras coisas da escola.
- ☐ ☐ Já chega em casa contando que não está aprendendo nada nessa escola e por isso tem notas baixas.
- ☐ ☐ Pede para dormir na casa de um amigo bem nesse dia.

Um amigo o convida para uma festa de aniversário em um restaurante japonês. Você não sabe comer com palitinhos, então:

- ☐ ☐ Escolhe um lugar discreto em um canto da mesa e faz de conta que está comendo.
- ☐ ☐ Já chega pedindo garfo e faca porque não consegue comer com os palitos.
- ☐ ☐ Não vai à festa para não passar nenhum vexame.

A turma vem brincar na sua casa e deixa a maior bagunça. Quando seus pais chegam, você:

- ☐ ☐ Diz que não tem culpa e que eles pegam muito no seu pé.
- ☐ ☐ Avisa que precisa ir ao banheiro.
- ☐ ☐ Coloca tudo embaixo da cama correndo.

Depois de um erro seu, a sua equipe perde um jogo e você:

- ☐ ☐ Fica bem quieto e espera que entendam que você fez o melhor que podia.
- ☐ ☐ Briga com o juiz e diz que ele prejudicou o seu time.
- ☐ ☐ Sai da quadra e vai para casa rapidinho.

Se chega a uma festa e é o único que não está fantasiado, você:

- ☐ ☐ Arruma um chapéu e entra na festa.
- ☐ ☐ Volta para casa.
- ☐ ☐ Diz que acha festa à fantasia meio ridículo.

Como você reage depois de quebrar o vaso de sua tia sem querer?

- ☐ ☐ Tenta colar antes que ela perceba.
- ☐ ☐ Sai de perto e faz de conta que não sabe de nada.
- ☐ ☐ Reclama e diz que se machucou para não levar bronca.



Bem na hora de seu programa favorito, sua mãe diz para você arrumar seu quarto. Qual a sua reação?

- ☐ ☐ Reclama e diz que é hora do seu desenho.
- ☐ ☐ Abaixa o som da TV e fica na sala, torcendo para ela esquecer o assunto.
- ☐ ☐ Vai ver o desenho no vizinho.

Depois de fazer um comentário em voz alta no cinema, você ouve uma bronca de uma pessoa e:

- ☐ ☐ Muda de lugar para não perceberem que foi você.
- ☐ ☐ Responde em voz alta dizendo que a pessoa não tem educação.
- ☐ ☐ Se abaixa até sumir na cadeira.

O professor decide fazer uma chamada oral e você:

- ☐ ☐ Fica sentado sem nem respirar direito, torcendo para ele não notar sua presença.
- ☐ ☐ Pede para ir ao banheiro.
- ☐ ☐ Diz que não acha isso certo porque a turma acabou de aprender a matéria.

VEJA O RESULTADO

SE VOCÊ MARCOU MAIS ☐

Diante de uma encrenca, você age parecido com a zebra, que faz de tudo para se camuflar. Para você, a melhor maneira de passar por situações complicadas é ficar quieto e fazer de conta que não viu nada. Às vezes, funciona e você consegue passar despercebido e se livrar dos problemas, mas não se pode agir sempre assim. Só encarando as dificuldades de frente vai conseguir superá-las.

SE VOCÊ MARCOU MAIS ☐

Quando as coisas ficam difíceis, você banca o gorila: bate no peito, grita e se faz de forte para tentar se livrar dos problemas. Muitas pessoas se impressionam com isso e acabam se afastando e desistindo de enfrentá-lo, mas lembre-se de que nem sempre você tem razão. Esse seu jeito pode parecer agressivo demais e afastar você dos seus amigos. É importante saber ouvir os outros e aprender a pedir desculpas.

SE VOCÊ MARCOU MAIS ☐

Ao menor sinal de encrenca, você faz como o polvo: confunde quem está por perto e se manda. O truque de fugir da situação é ótimo no mundo dos animais e pode até dar certo com você na hora, mas esse tipo de atitude pode deixar as pessoas magoadas. Se você sempre some, acaba não resolvendo nenhum problema direito. Que tal ficar mais calmo e pensar com cuidado numa solução antes de sair correndo?

NOVIDADES DO MUNDO ANIMÊ

Texto **CRISTIANE
YAMAZATO**

MÚSICA E AVENTURA

No desenho **Hi Hi Puffy Amiyumi**, as heroínas são duas cantoras que existem de verdade, Ami Onuki e Yumi Yoshimura. Elas fazem tanto sucesso no Japão que viraram personagens. Ami é uma menina alegre e positiva e Yumi faz piada sobre tudo. A nova atração mistura filme e desenho e será exibida pela Cartoon, mas ainda não tem data para estrear.

O que mais vem por aí...

- ▶ A próxima temporada de **Yu-Gi-Oh!** deve começar na Nickelodeon a partir do segundo semestre, com novos desafios e batalhas mais empolgantes.
- ▶ Novos episódios da série **Kirby** começam em março no Jetix. O herói rosado enfrenta monstros e o malvado rei, Dedede. Para isso, conta com a ajuda dos fiéis amigos Tiff e Tuff.

DO OUTRO LADO DO MUNDO

No Japão, há muitos desenhos legais fazendo sucesso. Confira alguns destaques que podem até aparecer por aqui em breve.

GUNDAM SEED

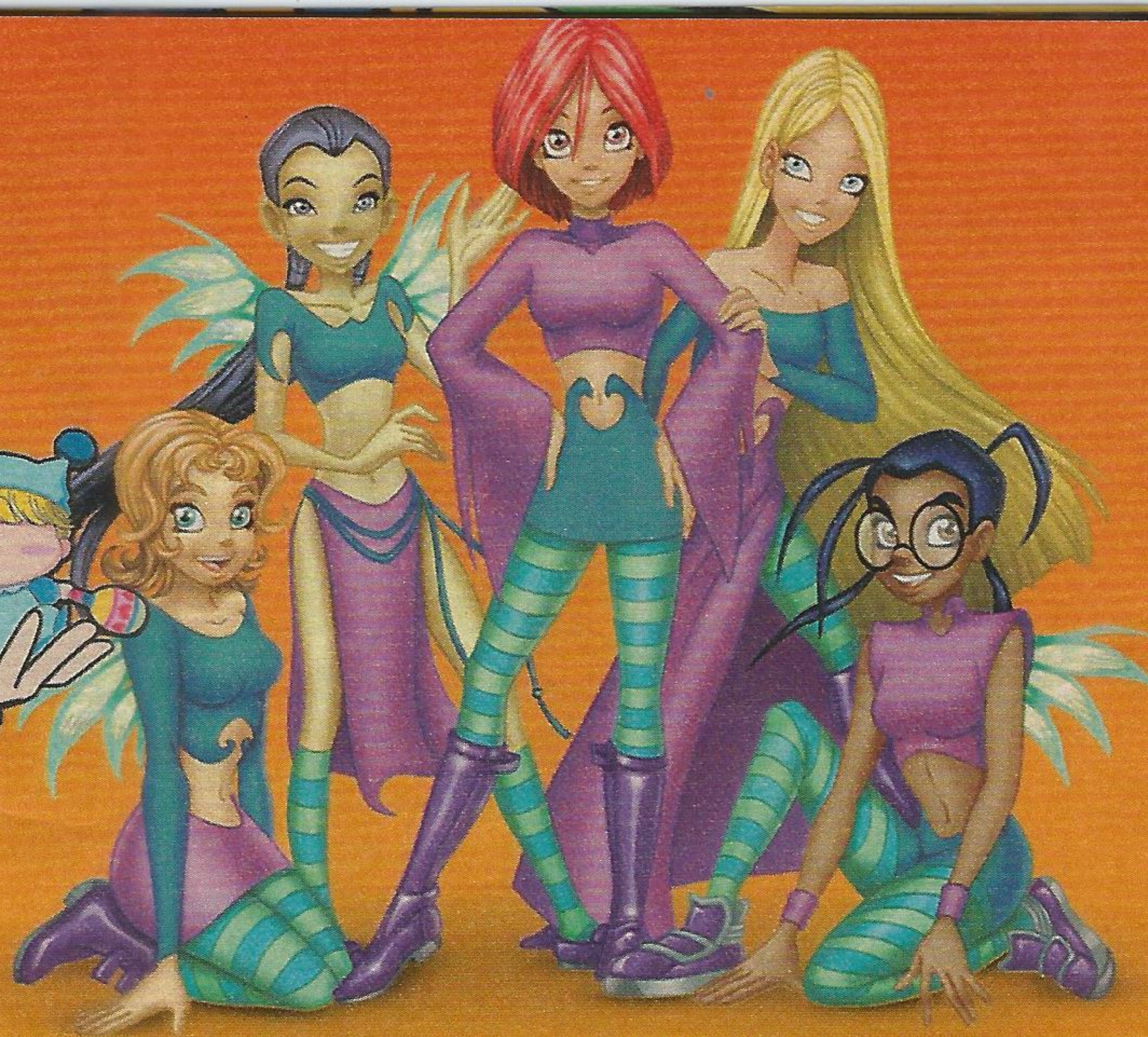
A saga Gundam existe no Japão desde 1979 e inclui várias séries e filmes. A história se passa no futuro, quando há humanos vivendo na órbita da Terra e começa uma guerra pelo poder. A série Gundam Wing já foi exibida no Brasil e agora o destaque no Japão é Gundam Seed, que poderá estrear por aqui ainda em 2005.

Saiba antes de todo mundo quais desenhos vão agitar a TV e conheça a turma que faz sucesso no Japão.

AMIGO FOFO

A heroína de **Mirmo Zibang** é Kaede, uma menina comum que ganha uma caneca e descobre que dentro dela vive um ser mágico chamado Mirmo. A pequena criatura tem amigos e até uma namorada que é a mascote de Setsu, um menino por quem Kaede é apaixonada. O desenho deve estreiar na Cartoon em março, com muito humor e magia.

Em julho, estréia nos cinemas **O Castelo Mágico**, o animê que conta a história de Sophie, uma garota que é enfeitiçada e tem de viver no corpo de uma pessoa adulta. Para se livrar do feitiço ela sai à procura do mágico Howl, mas acaba aprisionada em seu castelo. Criado pelo mesmo diretor de **A Viagem de Chihiro**, o desenho é cheio de magia e mistério e está em cartaz agora no Japão.



BRUXINHAS NA TV

As **Witch**, heroínas dos quadrinhos, vão virar desenho e devem estreiar em julho no canal Jetix, com aventuras cheias de ação. Na história, Will, Irma, Taranee, Cornélia e Hay Lin unem seus poderes para impedir que a muralha que separa o reino de Meridian do planeta Terra se enfraqueça e coloque a vida dos terráqueos em perigo.



NARUTO

Ele é um garoto que pretende tornar-se um guerreiro ninja. Na aldeia onde vive, muitas pessoas duvidam de sua capacidade, pois ele é um pouco atrapalhado e já repetiu algumas vezes na escola, mas sua força de vontade e coragem fazem dele um herói. A história foi lançada num mangá em 1999 e o animê é um dos preferidos do público no Japão.

FULL METAL ALCHEMIST

O animê conta as aventuras dos irmãos Edward e Alphonse Elric, que estudam alquimia, a ciência da transformação. Os garotos perderam a mãe e querem trazê-la de volta e para isso fazem uma transmutação humana. Mas a experiência não dá certo e os heróis vão ter de fazer de tudo para corrigir seu erro.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

DE OLHO NELES!

Os animês fazem muito sucesso no Brasil e no mundo. Ninguém sabe explicar ao certo por que eles conquistam tanta gente, mas descobrimos que essas histórias têm bastante coisa em comum. Confira.



O TEMPO NÃO PÁRA!
Ao contrário de outros heróis, vários personagens de animês ficam mais velhos e suas aventuras mudam muito. **Goku**, de DragonBall, é um exemplo. Ele cresceu, se casou, teve um filho e os desenhos e gibis mostram essas fases. Já em Digimon, os personagens crescem, trocam de turma e são substituídos por outros que vão para o Digimundo.

Quadrinhos, games e TV

Vários animês nasceram nas histórias em quadrinhos. Assim, Sakura, SailorMoon, DragonBall, Samurai X e muitos outros personagens que fizeram sucesso no papel ganharam versões

Qual seu animê favorito? Entre no site da RECREIO e conte para a gente.

www.**RECREIO**NEWS.com.br

BATALHAS INCRÍVEIS

Em **Pokémon**, os monstros têm diferentes características e participam de competições de medir forças.

E em Digimon, também. Já em BeyBlade, quem vai para a arena são piões especiais, cada um com seus poderes mágicos.

E as cartas de **Yu-Gi-Oh!** mostram criaturas fantásticas que se enfrentam em batalhas cheias de desafios. As disputas são emocionantes. Além disso, é muito legal trazer esses desafios para o mundo real e encarar batalhas de verdade ou no videogame com os jogos de cartas de Yu-Gi-Oh!, os piões de BeyBlade e os monstros de Pokémon.

Brincando, a gente tem a sensação de entrar nos desenhos e participar das aventuras com os personagens.

Que olhos!

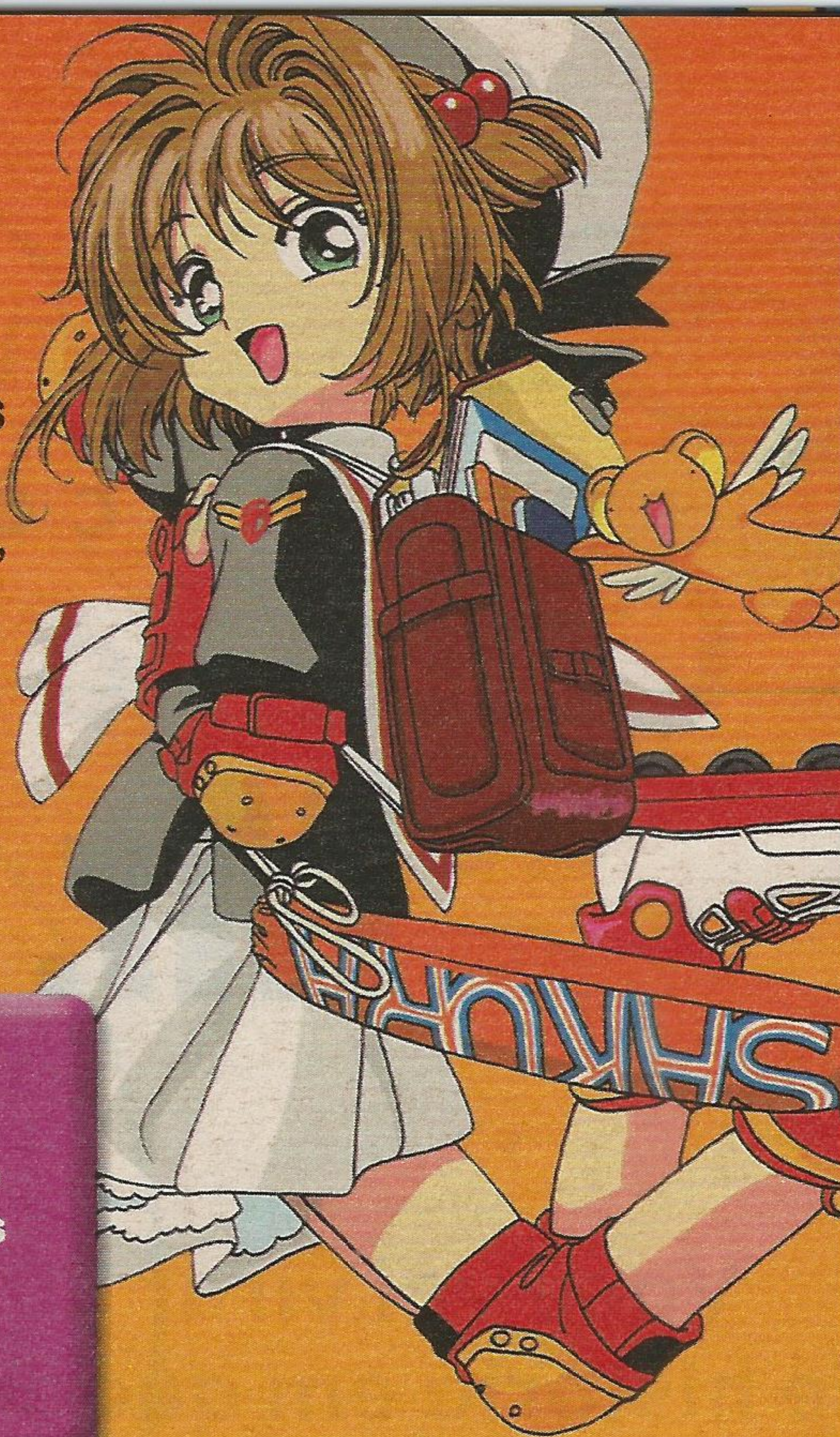
É fácil reconhecer um desenho japonês. Os personagens têm olhos grandes e expressivos e cabelos coloridos e espetados. O visual é inspirado nos mangás criados por Osamu Tezuka na década de 1940, que inventou personagens de olhos grandes. Os japoneses valorizam os olhos porque expressam os sentimentos. Pelo olhar, os personagens mostram se estão alegres, tristes ou bravos.



A MAGIA ESTÁ NO AR

Em muitos desenhos, os objetos mágicos são fundamentais. É o caso das cartas de Yu-Gi-Oh! e de **Sakura Card Captors**, da Jóia de Quatro Almas, o amuleto mágico de Hagome, a heroína do desenho InuYasha. Já em DragonBall, as sete esferas mágicas representam uma energia inigualável e fonte de poder.

animadas. Também existem os casos de games que viram desenho de TV, como Pokémon. As aventuras dessa turma toda combinam bem com mangás, animês, videogames, jogos de cartas e de tabuleiro.



MUNDOS PARALELOS

Assim como você, os heróis de desenhos japoneses têm de ir à escola e levam uma vida comum, mas, de repente vão para um mundo mágico e ganham superpoderes. Alguns viajam para o passado, outros para o futuro ou para lugares imaginários. Quer exemplos? Ai vão: Sakura, Yu Yu Hakusho, InuYasha, Guerreiras Mágicas de Rayearth e muitos mais.

DICIONÁRIO ANIMÊ

Entenda palavras que os fãs usam.

Animê ▶ desenho no estilo dos desenhos japoneses.

Animê song ▶ canções-temas dos desenhos.

Chan ▶ é um sufixo que significa pequena ou querida e é usado depois de um nome, como em Aichan ou Yurichan.

Cosplayer ▶ pessoa que se fantasia com as roupas de personagens.

Garage kit ▶ são figuras de resina que representam personagens.

Gekigá (lê-se guekigá) ▶ quadrinhos para adultos.

Kami ▶ deus ou deusa.

Live action ▶ é o mesmo que “ação ao vivo” e serve para nomear produções com atores reais.

Mangá ▶ história em quadrinhos.

Mecha ▶ vem da palavra *mechanical* e é usada para qualquer tipo de equipamento mecânico, desde uma arma até um robô gigante. Por aqui, virou sinônimo de robô.

Otaku ▶ fã de animê ou mangá no Brasil.

OVA ▶ sigla de *Original Animation Video* e, como o nome já diz, é o desenho feito apenas para lançamento em vídeo e DVD (não para a TV nem para o cinema).


Seiyuu ▶ significa dublador. A profissão é respeitada no Japão e alguns dubladores de animês são estrelas e têm até fãs-clubes.

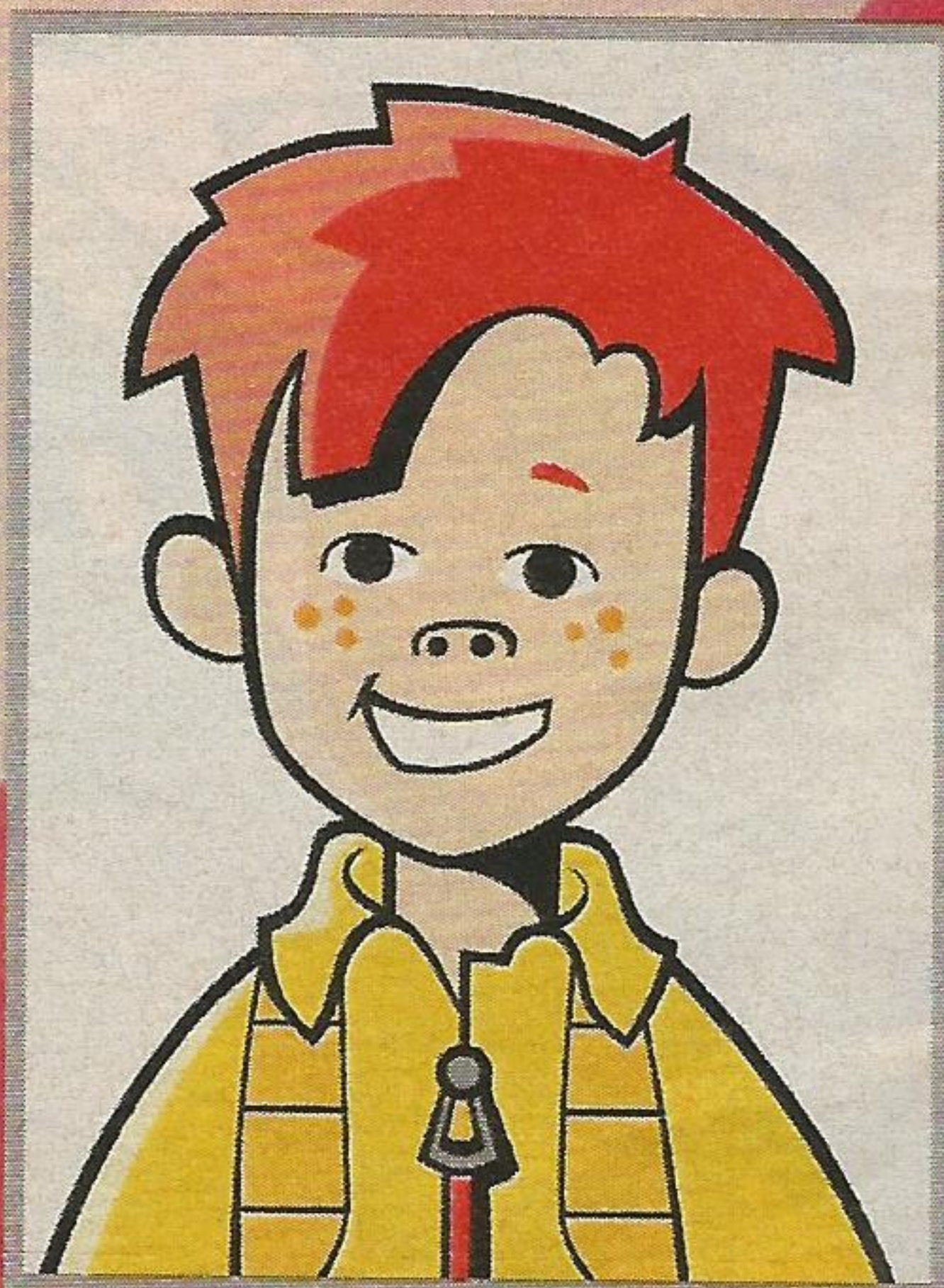
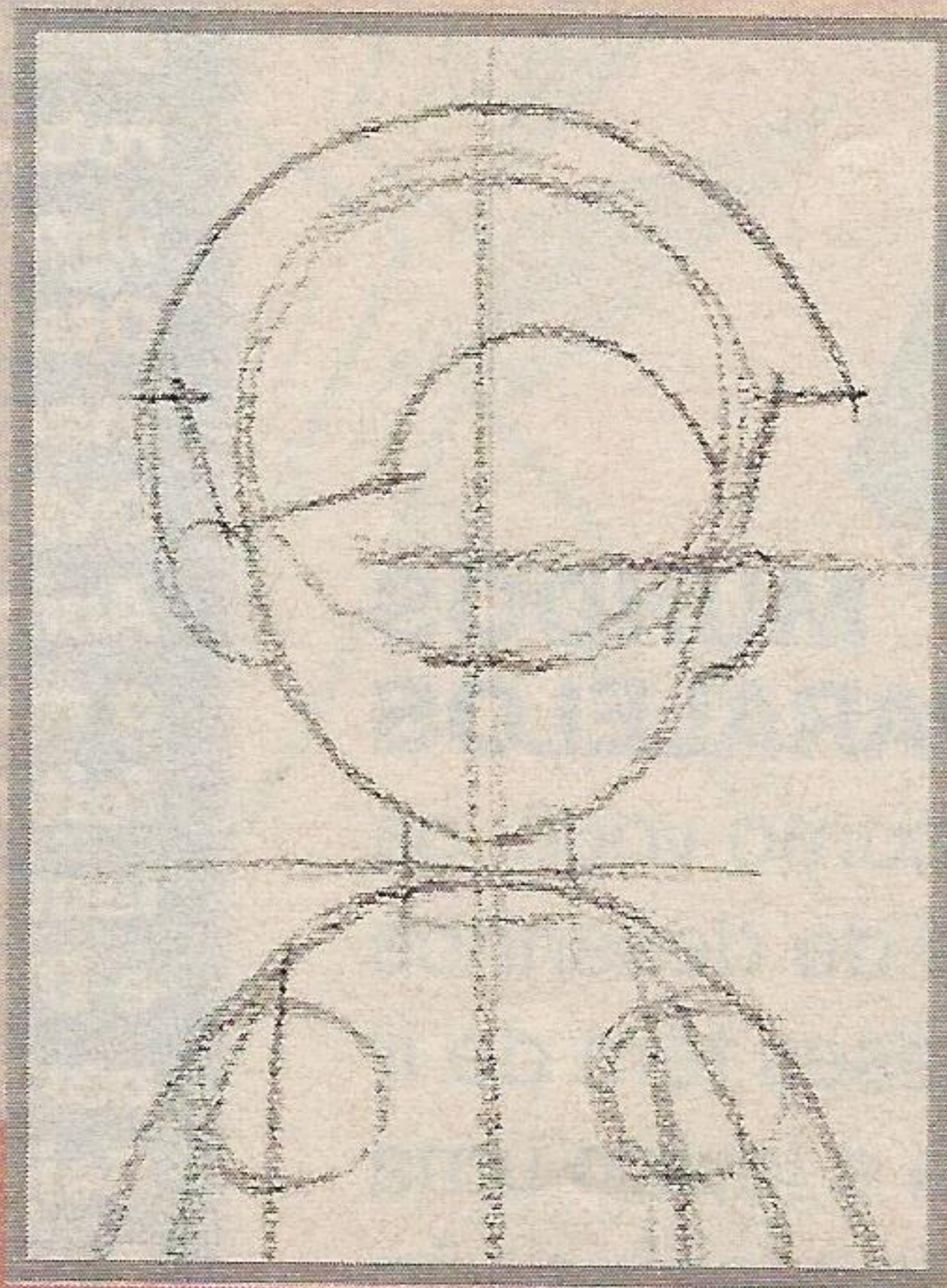
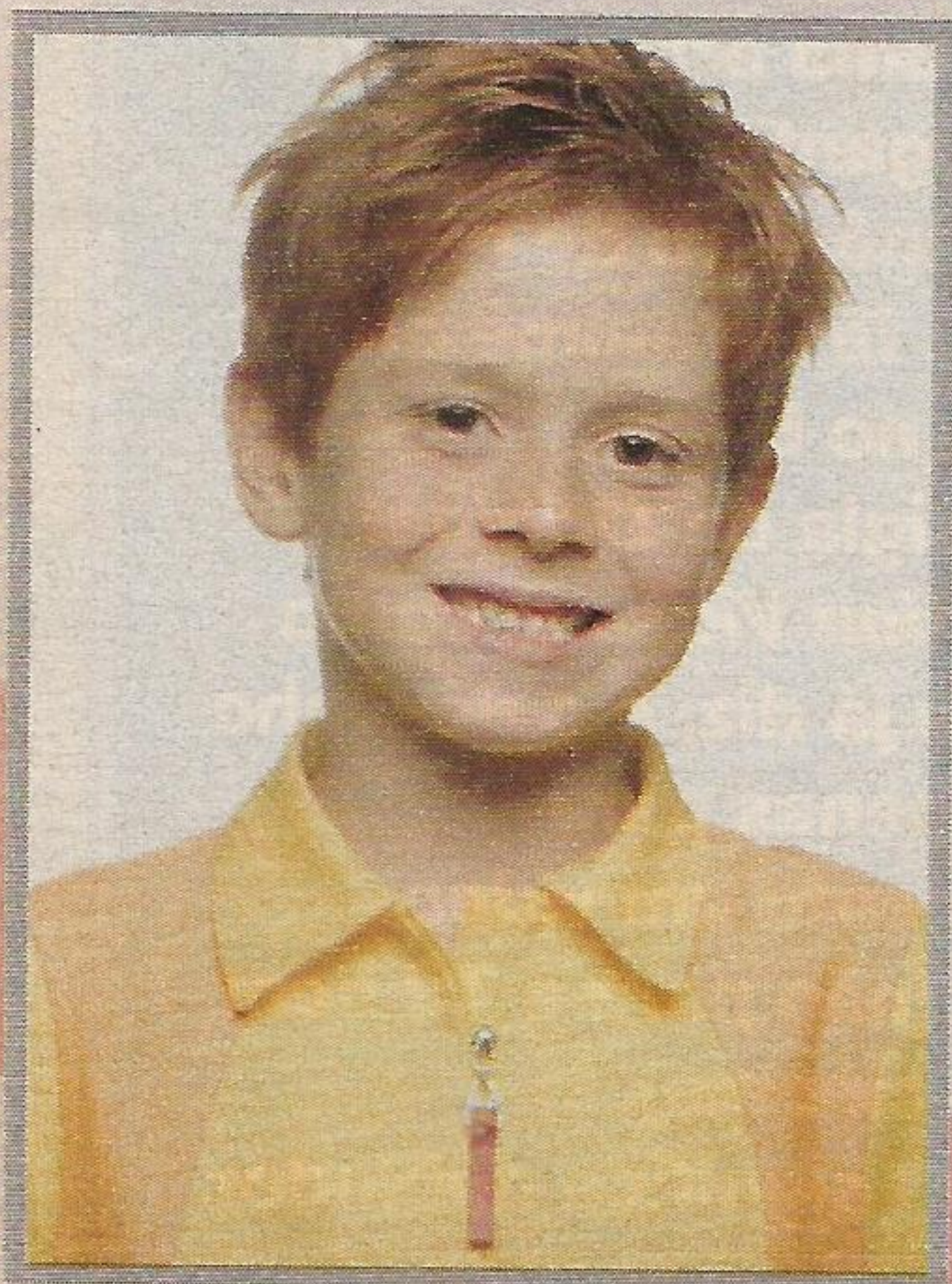
Shojo ▶ quadrinhos feitos para meninas.

Shonen ▶ quadrinhos feitos para meninos.



promoção
**Cole na turma
do Mr. Pritt**

**Você vai virar um personagem
de história em quadrinhos, publicada
na Revista Recreio. Além de ganhar 1 ano
de escola paga, 1 computador com
impressora e 1 ano de Revista** 



Para participar, peça para sua mãe enviar uma carta até 4/4/2005 para: Cole na turma do Mr. Pritt, CEP 05931-960 – São Paulo – SP, informando a data de validade e o código de barras de qualquer produto Pritt.* Ela tem que juntar uma foto sua e responder à pergunta: "Quais as características que fazem de você um personagem de quadrinhos?". 10 cartas serão premiadas. Sua mãe capricha na resposta, a gente capricha no desenho. Veja o regulamento e participe também pelo www.pritt.com.br



Se a sua história colar,
você vira personagem de
história em quadrinhos.

REGULAMENTO
Campanha "Cole na turma do Mr. Pritt"

1. Campanha válida em todo Território Nacional, de **5/1/2005** a **11/4/2005**, com cartas enviadas até **4/4/2005**. 2. Para participar, os consumidores deverão adquirir qualquer produto PRITT (Pritt Stick 10 g, Pritt Stick 20 g, Power Pritt 9 g, Pritt Stick 40 g, Roller Corretivo Mini, Roller Corretivo Compact, Pritt Tenaz 40 g, Pritt Tenaz 90 g, Pritt Tenaz Profissional 500 g, Pritt Tenaz Profissional 1 kg, Pritt Caneta Corretiva, Pritt Multi Tak, Pritt Corte-Fácil ou Pritt Rolli Pop) e escolher uma das maneiras a seguir: **2.1. Via correio:** enviar uma carta ou preencher o cupom disponível nos displays das lojas ou nas Revistas Recreio **Edições n.º 253, 255, 257 e 260**, incluindo seus dados pessoais, dados de seu filho(a) e os dados do produto (validade e código de barras) para Promoção "Cole na Turma do Mr. Pritt" - CEP promocional 05931-960 - São Paulo/SP. Colar na carta ou no cupom uma foto do filho(a) com idade entre **2 e 15 anos**; responder à pergunta: "Quais as características que fazem do seu filho um personagem de história em quadrinhos?"; **2.2. Via Internet:** acessar o hot site da campanha www.pritt.com.br, onde encontrarão o cadastro de inscrição e o campo para fazer o upload da foto. Aqueles participantes que efetuarem sua inscrição pela Internet receberão um e-mail de confirmação. Somente estará inscrito na campanha o participante que tenha enviado corretamente todos os dados solicitados, seja pelo correio (através de carta ou pelo preenchimento completo do cupom) ou pelo cadastro via Internet. 3. Cada inscrição considerada válida terá direito a 1 (um) Título de Capitalização da Valor Capitalização S.A., CNPJ n.º 02.359.130/0001-40, emitido conforme processo **SUSEP n.º 10.000481/01-71** para concorrer aos sorteios da Loteria Federal nos dias **9/2/2005, 2/3/2005, 23/3/2005 e 13/4/2005**, conforme a data de recebimento do Título de Capitalização. 4. O número do Título de Capitalização, com o qual irá concorrer, poderá ser localizado no site após o prazo de 10 dias, contados da data de recebimento das inscrições. 5. **Premiação:** 5.1. Serão distribuídas aleatoriamente 10 (dez) séries de 100.000 Títulos de Capitalização, cada série correspondendo a 1 prêmio. 5.2. Uma bolsa de estudos no valor mensal de R\$ 500,00, para pagamento de um ano de escola; 1 (um) computador Celeron Lince STC 200 - Semp Toshiba com 1 (uma) impressora HP Deskjet 3845; 1 (um) ano de assinatura da Revista Recreio; e o direito de se tornar personagem de uma história em quadrinhos a ser publicada na Revista Recreio em até 60 (sessenta) dias após ter sido sorteado. 5.3. Os prêmios serão entregues sem ônus, nos domicílios dos contemplados, pela Valor Capitalização S.A., no prazo máximo de **60 (sessenta) dias**, a contar da data de cada sorteio, sendo pessoais e intransferíveis. Em caso de contemplação de menores, estes se farão representar por seus pais ou responsáveis, mediante comprovação documental. 6. Os Títulos de Capitalização serão cedidos integralmente aos consumidores participantes, que poderão resgatá-los pelo seu valor de face de R\$ 0,53 apresentando os seus respectivos números na sede da Henkel Ltda., situada na Av. Professor Vernon Kriebler, 91 - Itapevi/SP, no período de **4/6/2006 a 4/7/2006**, data de prescrição de seu direito de resgate. 7. O simples envio da inscrição pressupõe, por parte do participante, aceitação total e irrestrita do Regulamento Completo que está disponível no site.

Henkel



Descubra algumas fórmulas secretas e jeitos diferentes de se divertir com a turma brincando com água e sabão.

SHOW DE BOLHAS

SUPER BOLHAS

Você vai precisar de:

- ▶ 1 copo de água
- ▶ 5 colheres de sopa de detergente
- ▶ 1 colher de sopa de glicerina líquida ou glucose de milho
- ▶ 1 canudinho

Misture os ingredientes líquidos em uma tigela e deixe em repouso de um dia para o outro. Mergulhe o canudo na mistura para fazer bolhas maiores e mais resistentes do que as comuns.

O QUE ACONTECE
As bolhas se formam quando soprarmos a mistura. O ar faz com que uma camada

POÇÃO SECRETA

Você vai precisar de:

- ▶ 1/2 copo de água
- ▶ 1/2 copo de detergente
- ▶ 1 jarra grande
- ▶ 3 colheres de café de bicarbonato de sódio
- ▶ 1 copo de vinagre
- ▶ 1 canudinho

Coloque a água e o detergente na jarra. Acrescente o bicarbonato e misture bem. Despeje o vinagre devagar porque a mistura vai fazer muita espuma. Quando ela baixar, você já pode soprar suas bolhas grandes e resistentes.

O QUE ACONTECE
A mistura dos ingredientes forma um

MÁQUINA DE BOLHAS

Você vai precisar de:

- ▶ 1 funil
- ▶ 1 tubo de plástico
- ▶ 1 bexiga
- ▶ água e detergente

Encaixe o funil em uma ponta do tubo e a bexiga com sua poção na outra ponta. Aperte a bexiga e faça muitas bolhas com o funil.

SEM ESTOURAR

Aposte com seus amigos quem consegue passar uma agulha por sua bolha sem estourá-la. Para isso, basta molhar a agulha antes de usá-la. Assim não estoura. As bolhas estouram quando entram em contato com superfícies muito secas. Para que suas bolhas durem mais e não estourem, mantenha as mãos molhadas com a solução de água e sabão e evite brincar em lugares com muito sol.



fina de água fique entre duas camadas de sabão, prendendo o ar lá dentro. A glicerina torna a camada de sabão mais resistente e por isso a bolha fica mais forte e pode ser mais esticada.

gás chamado dióxido de carbono, que faz muita espuma. Depois ele acaba se fixando dentro da bolha e faz com que ela demore mais para estourar.

NOVOS INSTRUMENTOS

Muitas formas ▶ Construa um quadrado ou qualquer outra forma com arame flexível. Quanto maior a figura, maiores serão as bolhas. Faça um cabo para ter onde segurar.



Elástico ▶ Mergulhe um elástico na solução de água com sabão, estique bem devagar e com cuidado e sopre.

Com as mãos ▶ Junte os polegares e indicadores das mãos formando um triângulo e mergulhe na mistura de água e sabão. Sopre devagar para fazer uma bolha bem grande.



VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ As brincadeiras com bolhas surgiram junto com o sabão que foi inventado no século 17?
- ▶ As bolhas de sabão sempre se arredondam, não importa a forma do objeto usado para produzi-las? É que a esfera é a forma geométrica que acumula mais ar esticando a camada de água e sabão o mínimo possível.
- ▶ A maior bolha do mundo tinha 19,45 metros de comprimento e foi feita por Alan McKay, da Nova Zelândia, em julho de 1995?
- ▶ As bolhas refletem a luz ao seu redor? Se olhar com atenção, você vai perceber que a luz se decompõe na superfície molhada da bolha, como quando se forma um arco-íris.

Você consegue fazer uma destas?

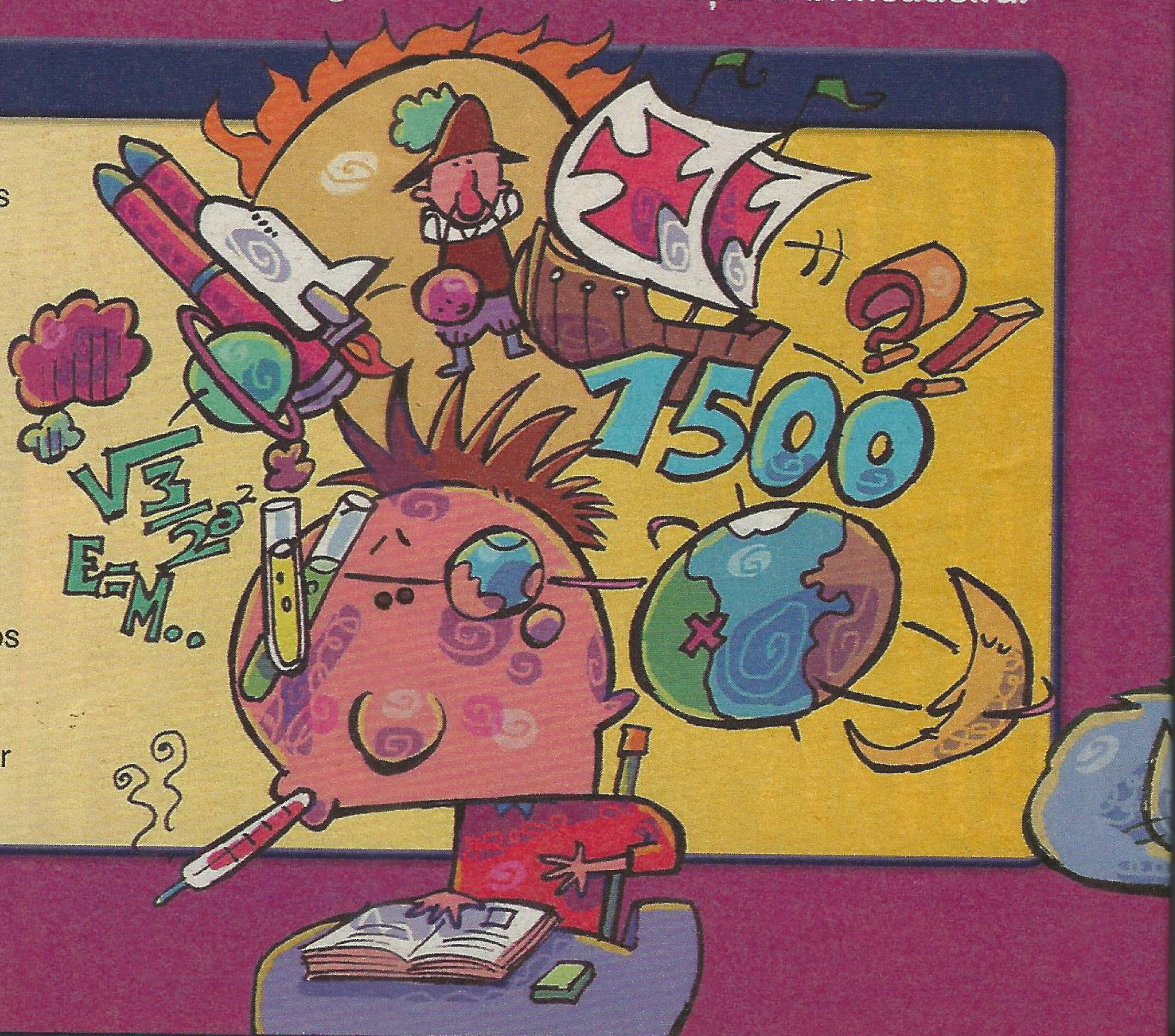


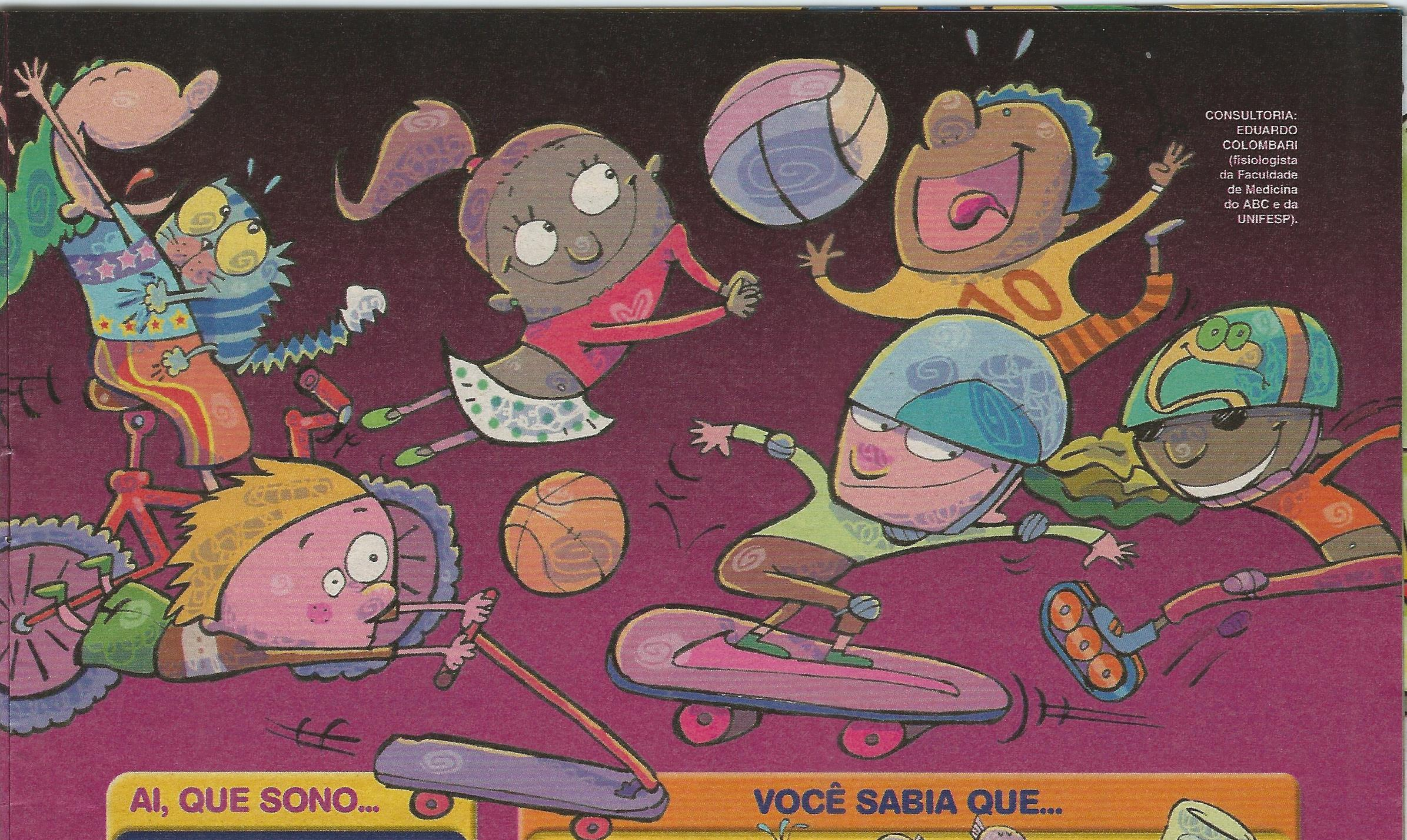
**O tempo todo
acontecem em nossas
células reações químicas
que garantem a produção
de energia para que a
gente consiga realizar os**

Começamos então a perceber que o corpo não funciona tão bem. Não conseguimos correr tão depressa ou saltar tão alto. É hora de parar. Depois de um tempo de repouso, o próprio corpo fabrica mais energia.

Ao contrário do que parece, é até bom ficar cansado. Assim a gente descobre a hora certa de parar e se largar no sofá para se recuperar. É só ficar um pouco quieto e logo estamos prontos para recomeçar a brincadeira.

É que para pensar também gastamos energia. Quando a mente fica cansada, não conseguimos pensar direito, as idéias se embaralham e precisamos descansar. É só parar por um tempo para o organismo se recuperar e depois voltar a fazer a prova ou o trabalho de escola.





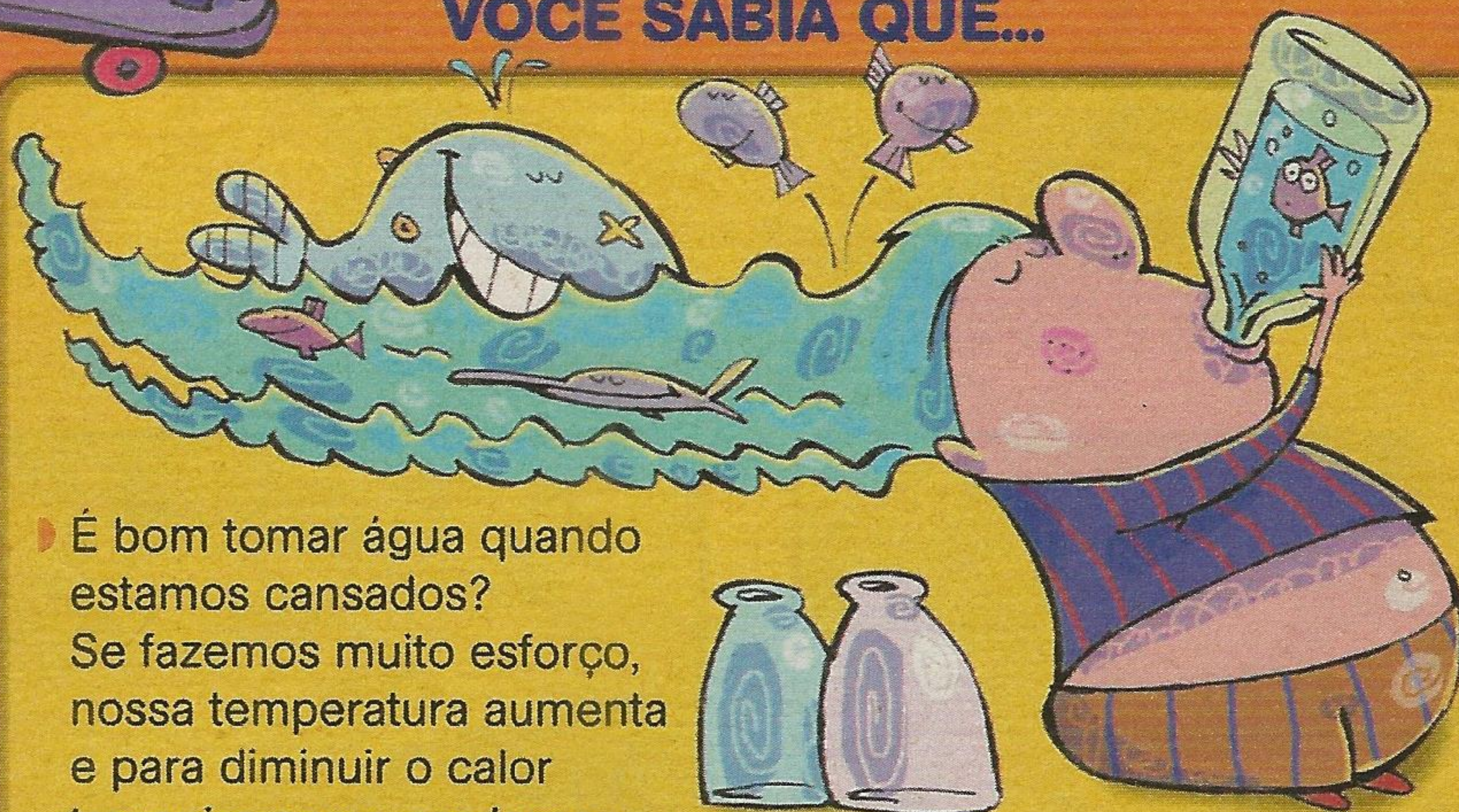
AI, QUE SONO...

Muitas vezes, quando estamos cansados, acabamos dormindo. Mas cansaço e sono são duas coisas diferentes. O sono é controlado pelo nosso relógio biológico, que estabelece um certo tempo de agitação e outro de repouso para nosso organismo. Assim, mesmo quando não estamos cansados, precisamos dormir para manter o organismo equilibrado.

Quando sentimos cansaço, o corpo precisa relaxar e diminuir seu ritmo de funcionamento e muitas vezes temos sono e dormimos, o que também é um ótimo jeito de descansar.



VOCÊ SABIA QUE...



- ▶ É bom tomar água quando estamos cansados? Se fazemos muito esforço, nossa temperatura aumenta e para diminuir o calor transpiramos e perdemos água e sais minerais. Bebendo água conseguimos repor o líquido do corpo e nos sentimos melhor.
- ▶ Alimentos com bastante ferro, como agrião, brócolis, espinafre, abóbora, feijão, ervilha, frutos do mar e carnes vermelhas, são bons para espantar o cansaço? É que o ferro ajuda a repor células do sangue que transportam oxigênio e, com mais oxigênio, temos mais energia.
- ▶ Quando o cansaço aparece depressa e demora para ir embora, pode ser sintoma de alguma doença? Nesse caso, é preciso procurar um médico.
- ▶ Depois de muito esforço, acumulam-se no organismo substâncias como ácido láctico, gás carbônico e uréia, que podem até prejudicar a saúde? Durante o descanso, paramos de produzir essas substâncias, que aos poucos são eliminadas pelo corpo.



ORDEM NA CASA

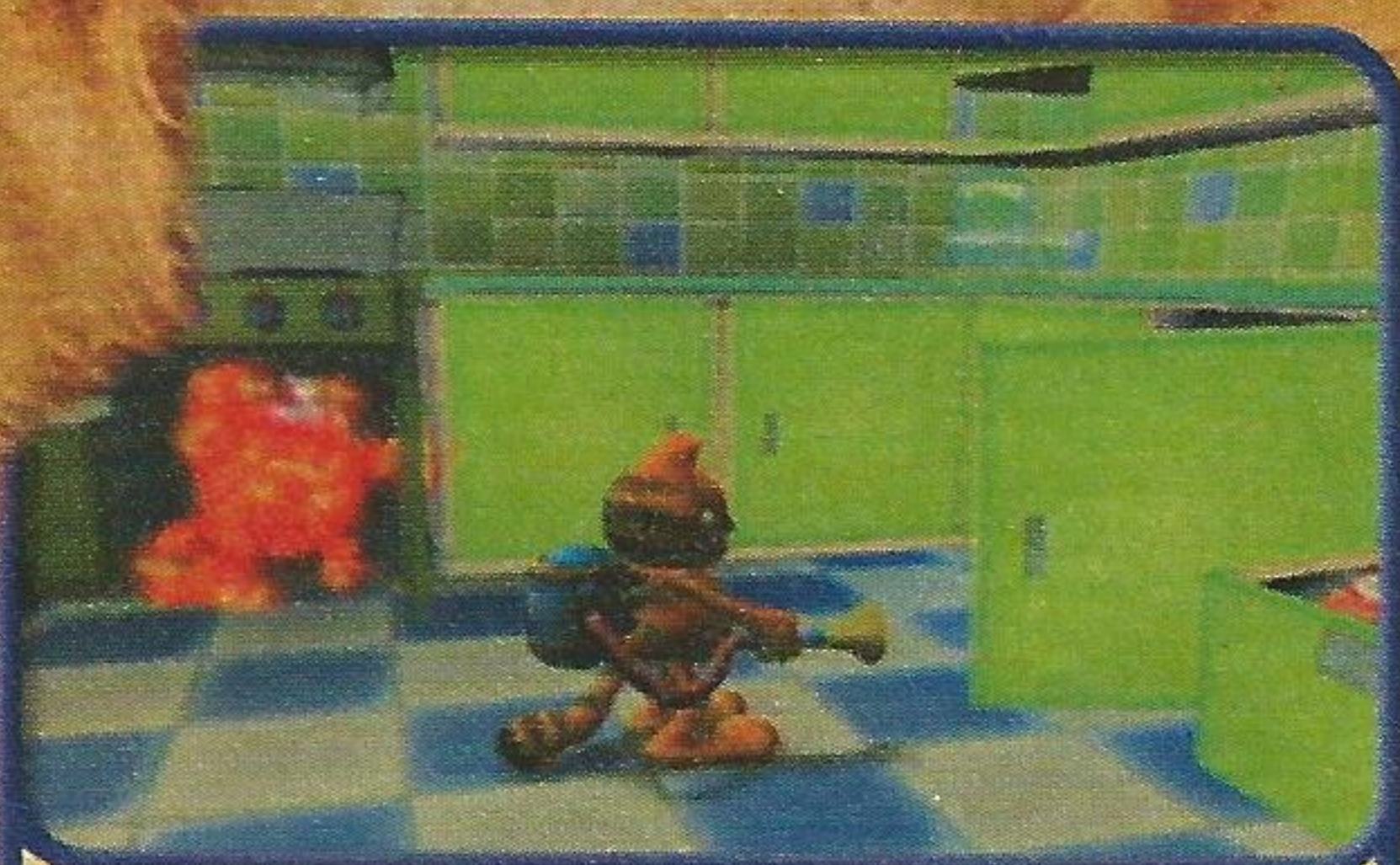
Espante a preguiça e ajude Garfield no Playstation 2.

Você com certeza já conhece Jon, Garfield e Odie e vai adorar brincar com eles no videogame. No jogo **Garfield**, você comanda o gato e tem de arrumar a casa antes que seu dono volte.

A sua única arma é um aspirador de pó, que suga itens e serve para colocá-los de volta no lugar. Fique de olhos bem abertos, investigue os cantinhos, arraste os móveis para alcançar os locais mais altos e abra tudo que for possível para encontrar os itens.

O lugar de cada coisa é indicado por formas transparentes dos objetos.

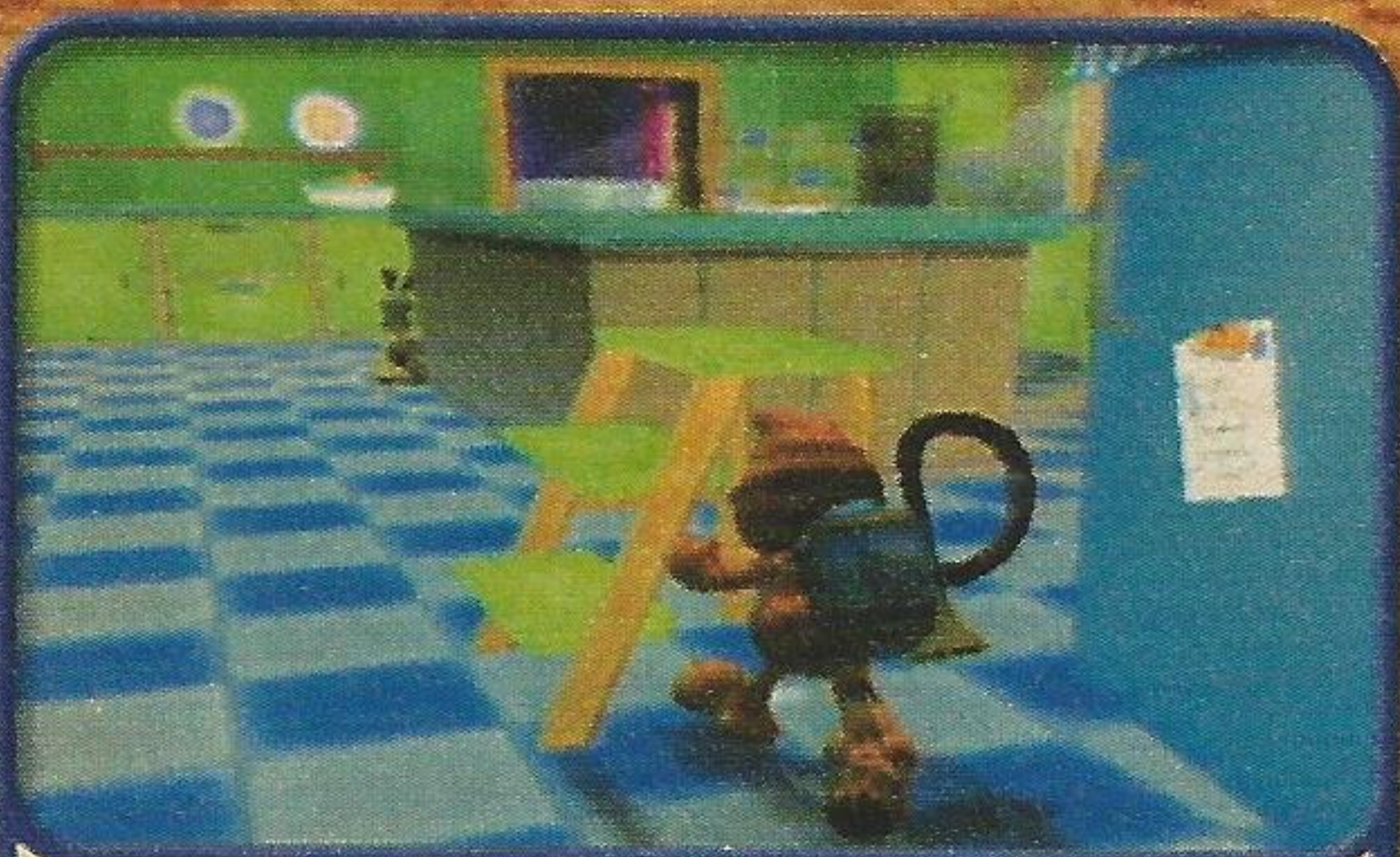
Animado como sempre, Odie é o grande responsável pela bagunça e aparece de vez em quando para atrapalhar suas tarefas, mas você pode chutá-lo para longe e ganhar um pouco de paz.



Procure itens em todos os cantos para não perder nada.



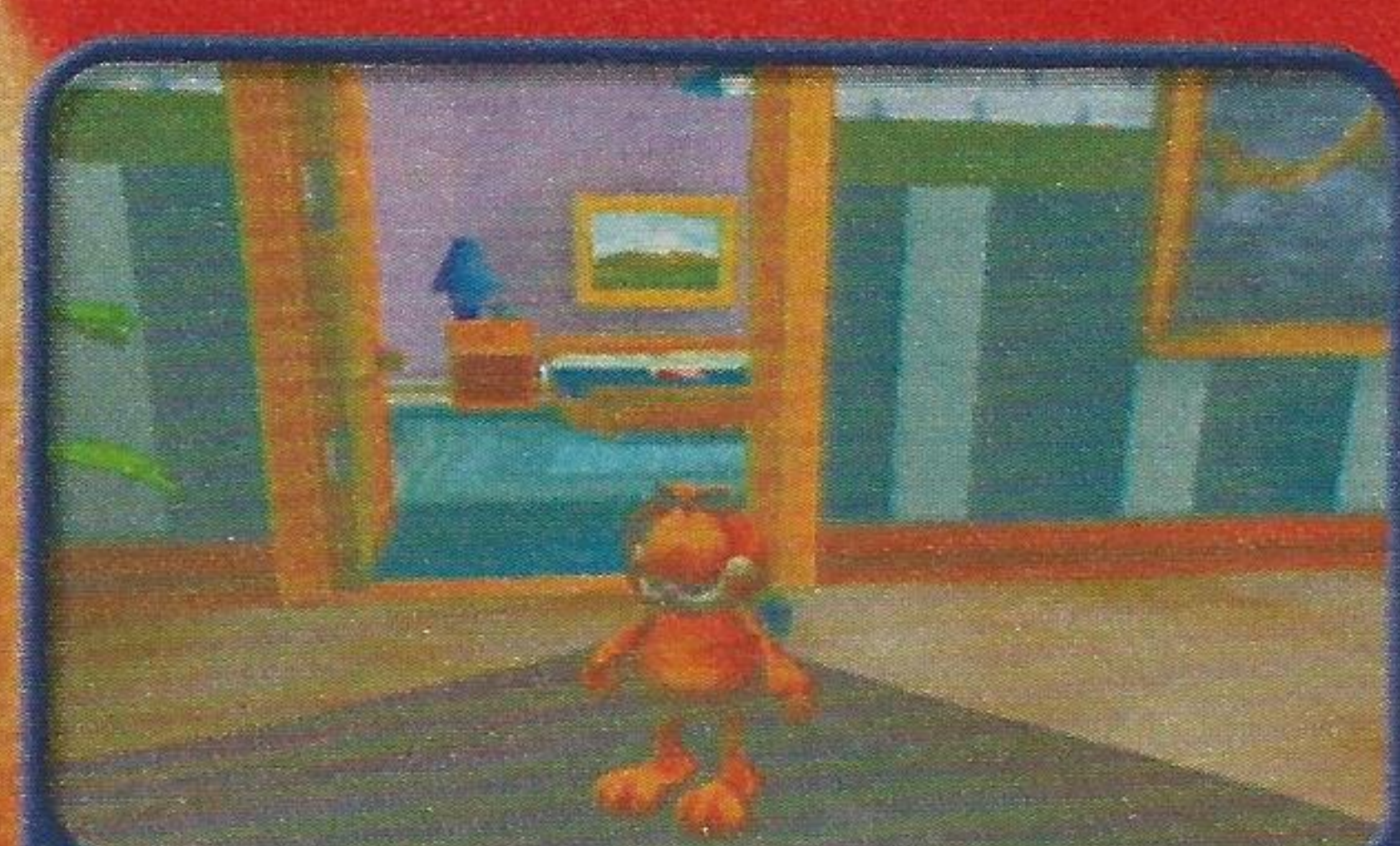
Acione o aspirador para arrumar os quadros que estiverem fora do lugar.



Alguns objetos podem ser empurrados para que você alcance lugares altos.

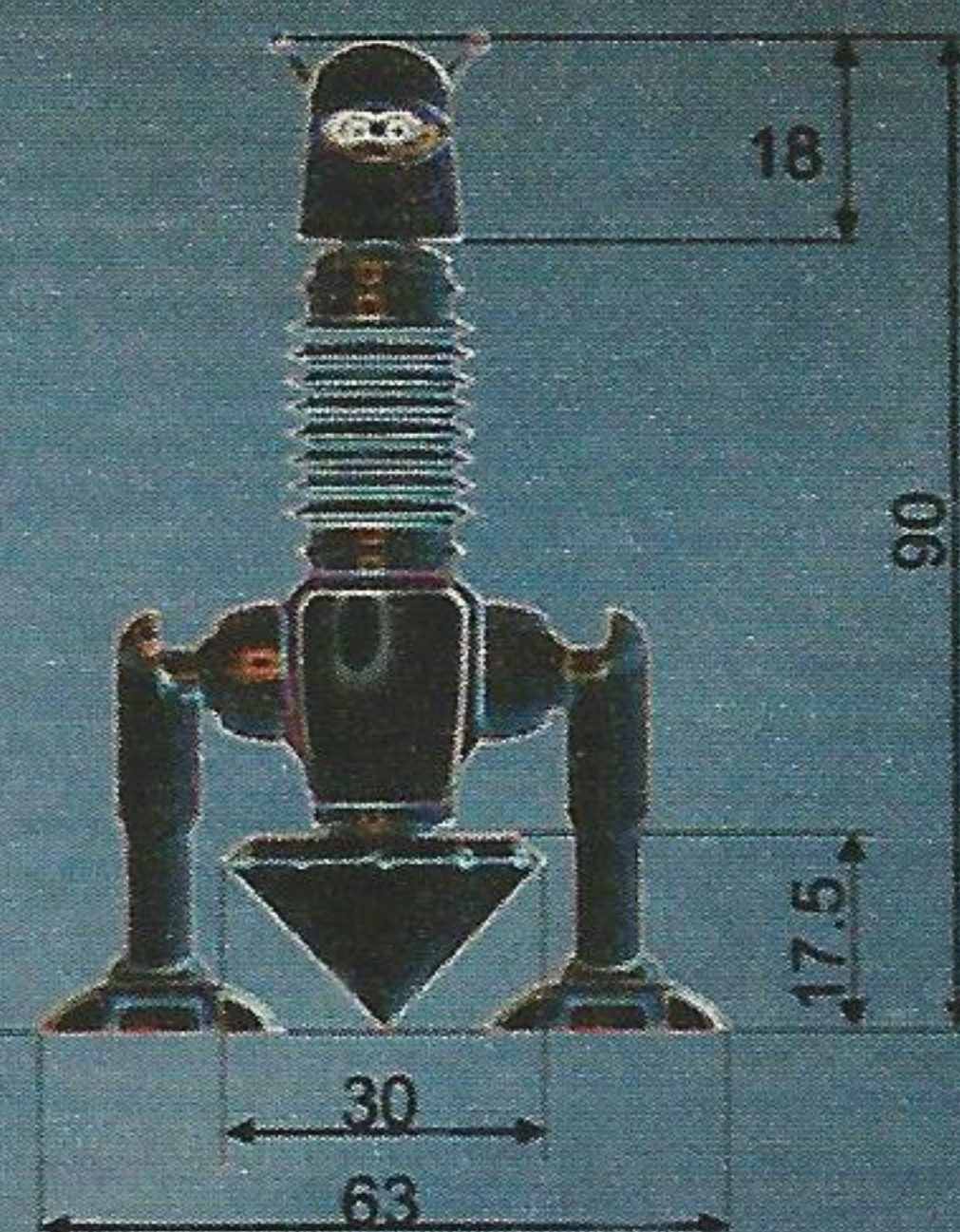
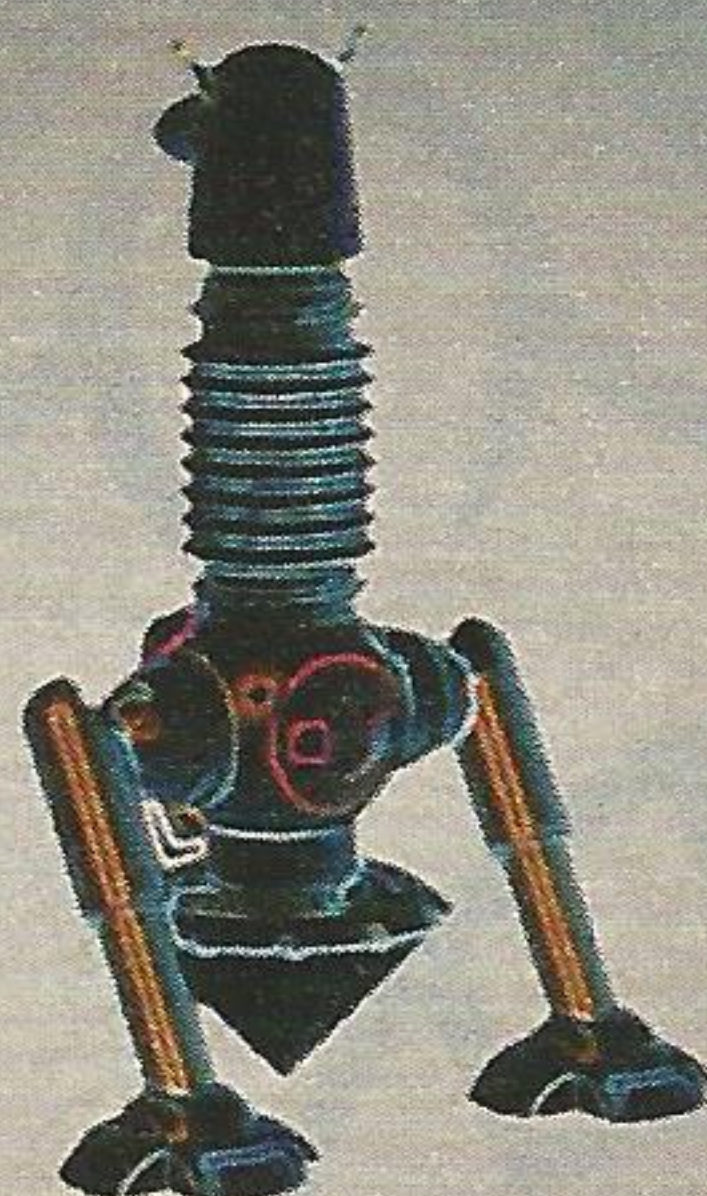
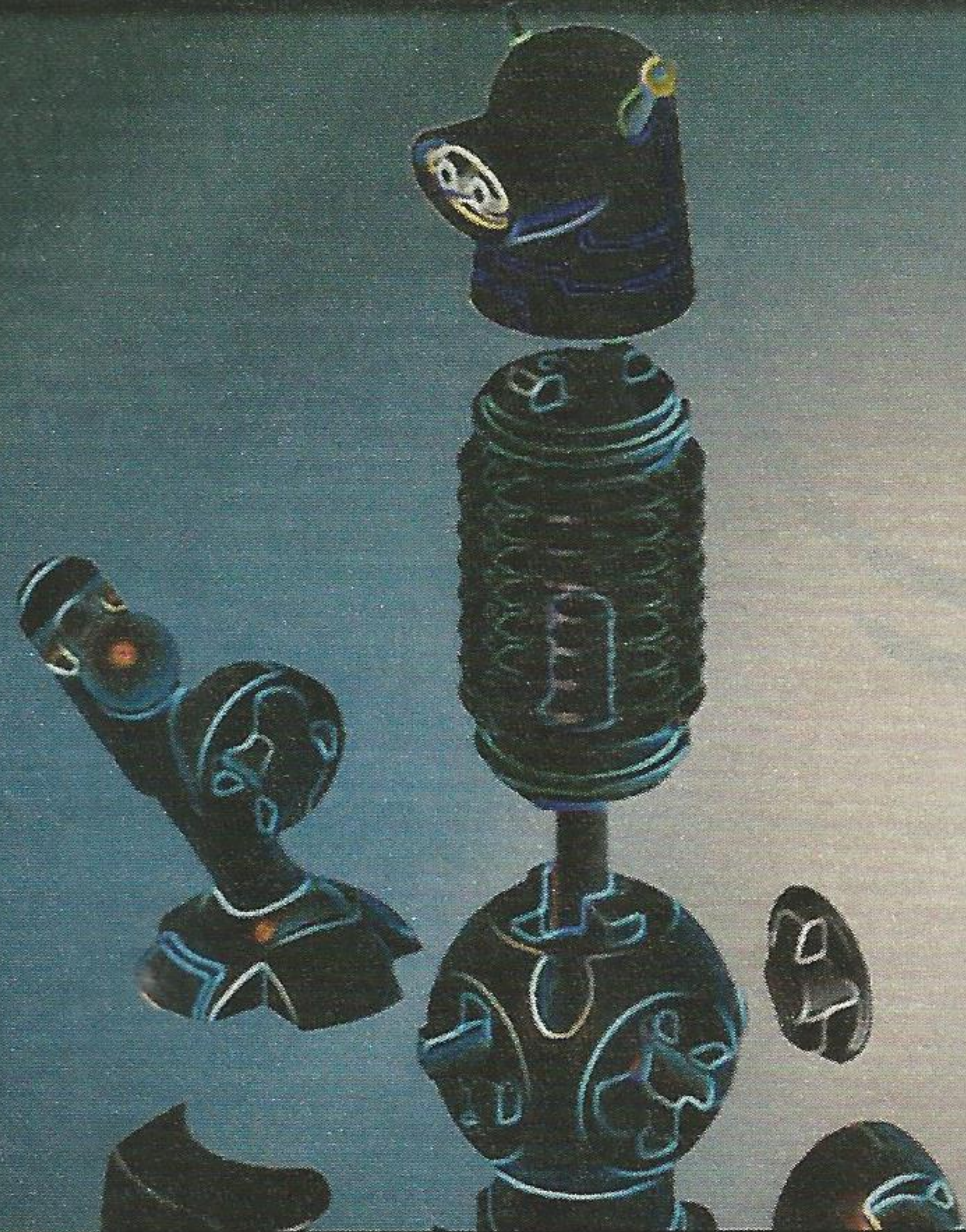


Use esta caixa para guardar os itens que coletar e para salvar o jogo.



Toda vez que acabar de organizar um lugar, você ganha uma chave ou um prêmio.

Está chegando a nova coleção
da Recreio. Aguarde!



CARREGANDO



RECREIO



© 2004 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. Nickelodeon, Bob Esponja e todos os títulos, logotipos e personagens relacionados são marcas de Viacom International Inc. Criado por Stephen Hillenburg.

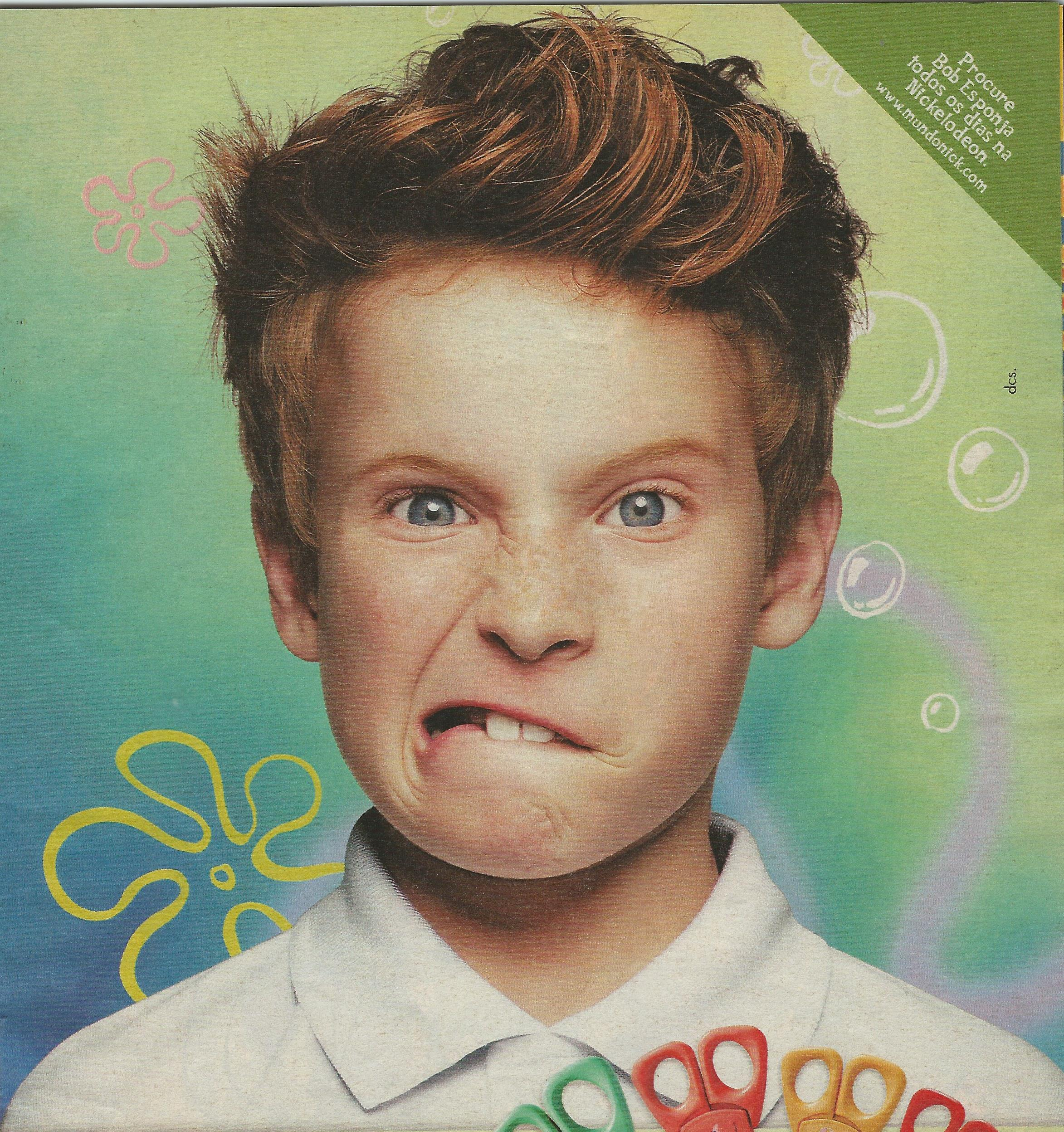


www.tramontina.com.br

**Mexeram na sua tesourinha do Bob
Esponja, mexeram com você.**

Procure
Bob Esponja
todos os dias na
Nickelodeon.
www.mundonick.com

dcs.



Nova Tesourinha do Bob
Esponja. Peça a sua para não
ter que pedir emprestado.



TRAMONTINA

Cade?

Nas primeiras horas da noite, o boto sempre se transforma em gente para poder passear em terra firme. Veja se você consegue achar as figuras em destaque antes que ele volte para a água.

Resposta na página 42.





FAZENDO
ARTE

Encape o caderno com uma
folha de papel colorido.
Cole adesivos em toda a capa.
Cubra com papel tipo
contact transparente.

ILUSTRAÇÕES:
JEAN GALVÃO

Muito
legal o seu
caderno!

FICHÁRIO

Você vai precisar de:

- recortes de **revista**
- **almofada** de carimbo
preta
- **canetinha** preta

COM A SUA CARA

Dê um toque
especial em seu
material e faça
cadernos exclusivos.

Criação ► ALICE FERREIRA

É o mais
bonito da
classe!

- 1 Depois de recortar as
folhas de revista, passe
as bordas na almofada
de carimbo para
escurecê-las.
- 2 Monte os recortes
sobre duas folhas de
papel sulfite e cole.
Com a canetinha faça
vários X nas bordas.
Encaixe as folhas sob
as capas de plástico
do fichário.

- 1 Cole uma folha colorida na capa do caderno. Trace uma janela na capa e depois recorte. Cole um pedaço de contact por trás da janela.
- 2 Arrume as miçangas e cubra com outra camada de contact. Cole tiras de papel colorido sobre as linhas do contact.

Entre no
www.RECREIOonline.com.br
e veja em Atividades
modelos de letras
para imprimir.

DICA
Você pode escrever no
computador, imprimir, colar
num papel colorido, recortar
e colar no caderno.

FOTOS: LEO FELTRAN

CADERNOS

Você vai precisar de:

- papel colorido
- miçangas
- fita adesiva colorida
- adesivos
- contact transparente

- 1 Escreva as letras de seu nome do jeito que quiser e recorte-as deixando espaço entre elas.
- 2 Marque vários X pequenos nas bordas para dar a impressão de costura.

- 1 Encape o caderno. Escreva o nome da matéria em letras de fôrma num papel colorido. Recorte as letras e enfeite-as.
- 2 Desenhe e recorte também figuras ou símbolos que combinem com o tema e encape com contact.



Recorte uma folha de papel colorido um pouco maior que o bloco. Cole várias tiras de fita adesiva sobre o papel. Cole-o na capa do caderno, dobrando as pontas para baixo, e depois encape com contact.

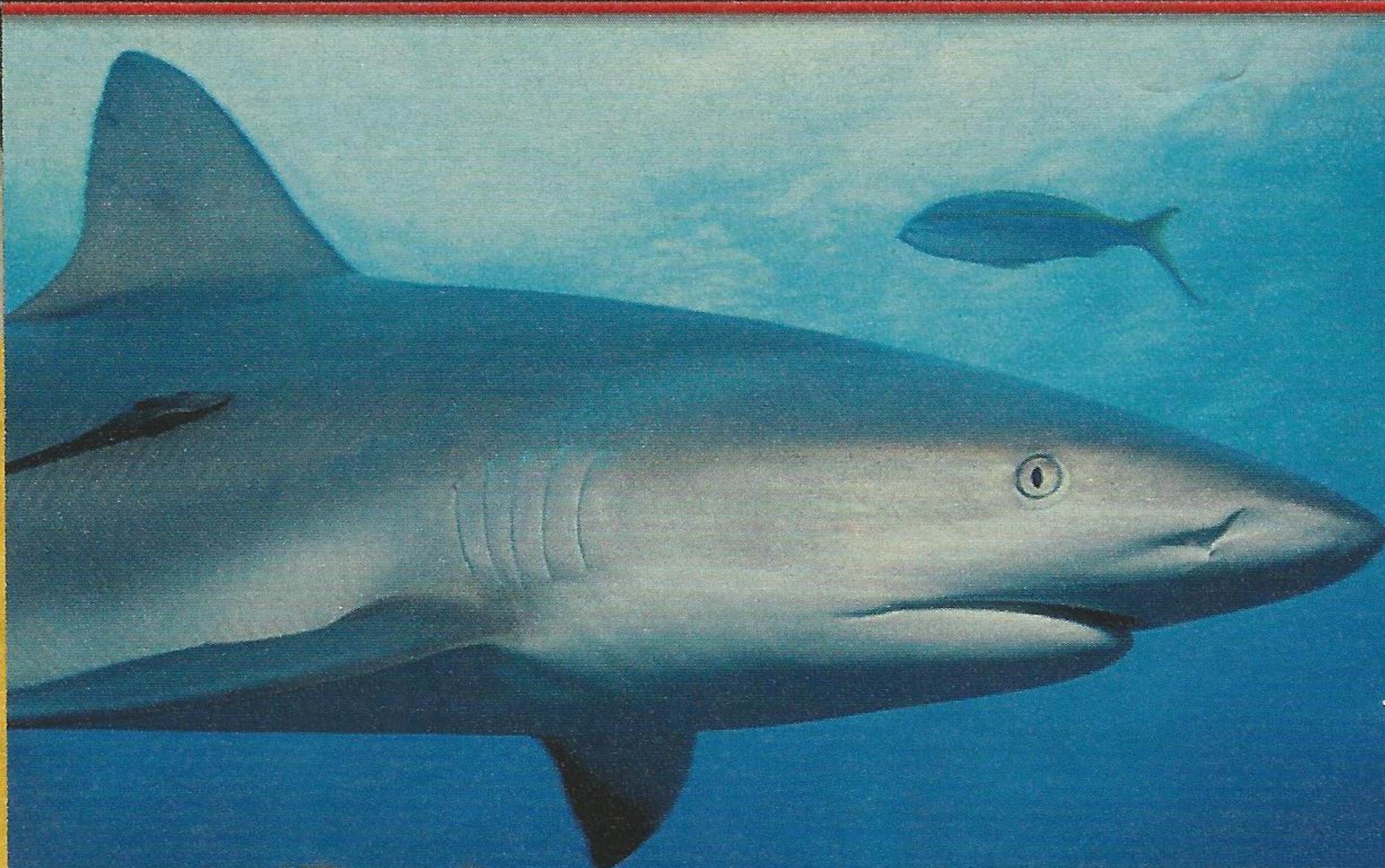




Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

MALVAD

Descubra por que alguns animais que têm fama de



PEIXÃO EM PERIGO

Depois que virou astro de cinema, o tubarão ganhou fama de vilão. Embora algumas espécies sejam perigosas, ele é um animal muito importante para o equilíbrio da natureza. Existem mais de 400 espécies de tubarão e cada uma tem seu prato favorito. Alguns se alimentam de plâncton e outros, como o tubarão branco, comem peixes, polvos, tartarugas e animais maiores, mas não incluem humanos no cardápio. Atualmente a destruição do ambiente e a falta de peixes faz com que alguns tubarões famintos procurem alimento mais perto da costa e aí eles podem até atacar pessoas. Para espanto de muita gente, hoje os tubarões correm perigo e já há projetos de preservação de espécies ameaçadas de extinção devido a pesca sem controle.

FOTOS CORBIS



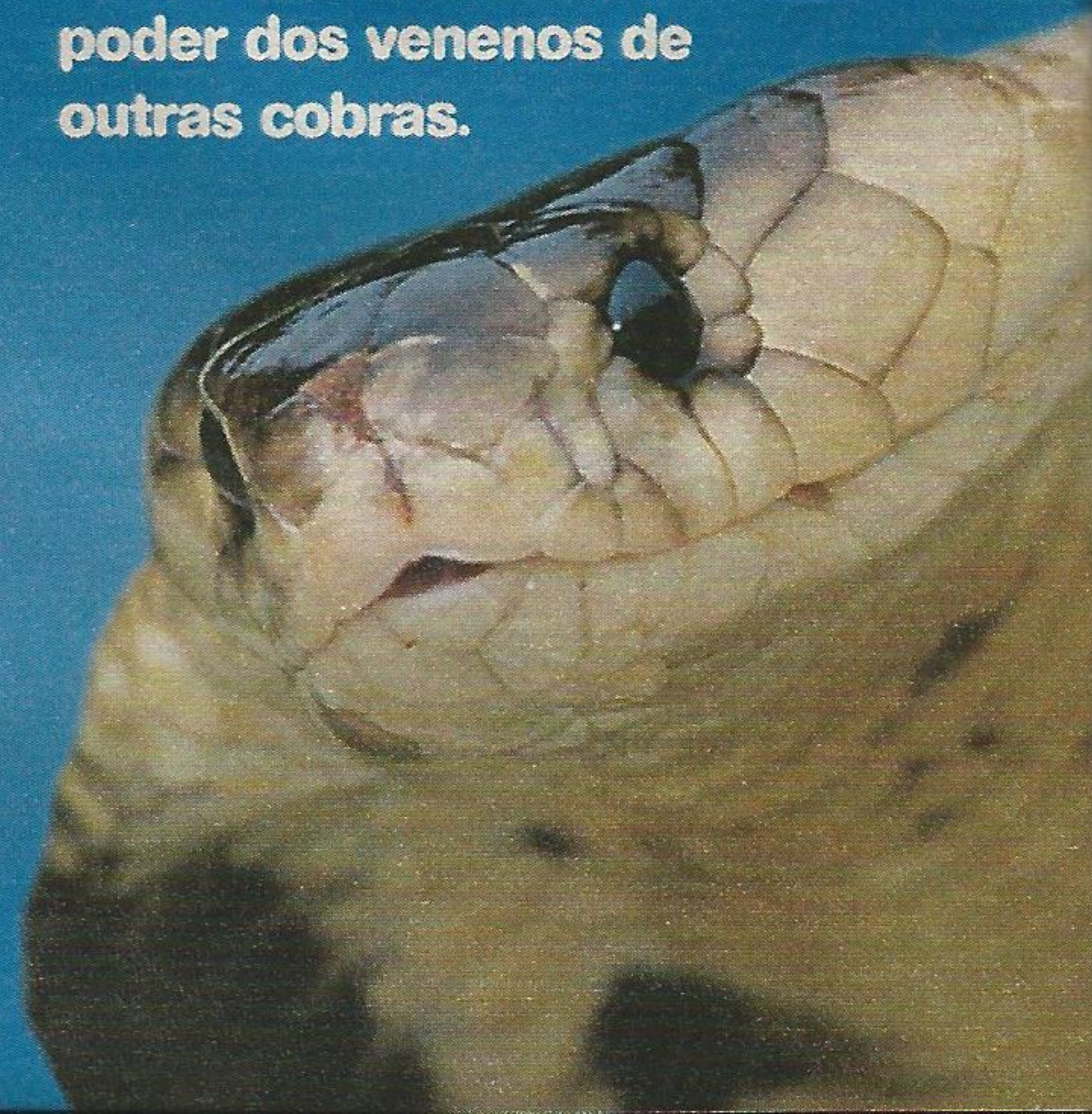
ELE TEM MEDO DA GENTE

Nas histórias, ele apavora Chapeuzinho Vermelho e acaba com a casa dos Três Porquinhos. Mas o lobo, ao contrário do que dizem, não tem nada de mau. Ele ganhou essa fama porque é um caçador esperto, que costuma atacar em grupo e muitas vezes se aproxima de fazendas em busca de galinhas, ovelhas e outros bichos domésticos para comer. Mas quando se depara com uma pessoa, geralmente ele foge correndo. Além disso, ele vive em grupos e é muito ligado a sua família. Quando os filhotes nascem, os pais ficam de guarda e passam o dia brincando com eles e ensinando-lhes os segredos da floresta.

Eu ❤ Chapeuzinho...

VENENO VIRA REMÉDIO

Todo mundo tem medo de cobra. E é bom ter mesmo, pois muitas são venenosas. Mas elas estão entre os poucos bichos que caçam ratos, controlando a multiplicação desses animais. E os pesquisadores descobriram que o veneno de cobra pode até ser útil para o homem. A naja, por exemplo, produz um líquido paralisante que serve para fazer medicamentos e há estudos para conhecer melhor o poder dos venenos de outras cobras.



O, EU?

vilões são importantes na natureza.



XÔ, PRECONCEITO!

Coitado do urubu! Quando ele aparece todo mundo acha que é um sinal de azar. Mas não é nada disso. Ele fica animado quando vê ou fareja sinais de um animal morto, porque se alimenta de carne em decomposição. Embora pareça nojento, esse hábito alimentar é importante porque mantem o ambiente limpo e evita que muitas doenças se espalhem. O urubu tem defesas especiais e consegue se alimentar de restos de bichos mortos sem ficar doente. Além disso, ele é bem pacífico e não costuma atacar nenhum animal.

CONSULTORIA:
ALEXANDRE BONALDO
(especialista em aranhas
do Museu Paraense
Emílio Goeldi).

AMIGOS DA NATUREZA

Nos filmes eles aparecem em lugares assombrados e muitas vezes são vampiros malignos. Mas os morcegos estão longe de ser bichos do mal. A maior parte das quase mil espécies de morcego se alimenta de frutos e deixa sementes pelo chão semeando novas árvores. Alguns comem insetos e outros sugam o néctar das flores e levam os grãos de pólen de uma para outra ajudando na reprodução das plantas. Há apenas três espécies que se alimentam de sangue e os cientistas estão estudando uma substância que existe na saliva desses bichos e que pode ser usada para fazer remédios.



GETTY IMAGES

MÃE CUIDADOSA

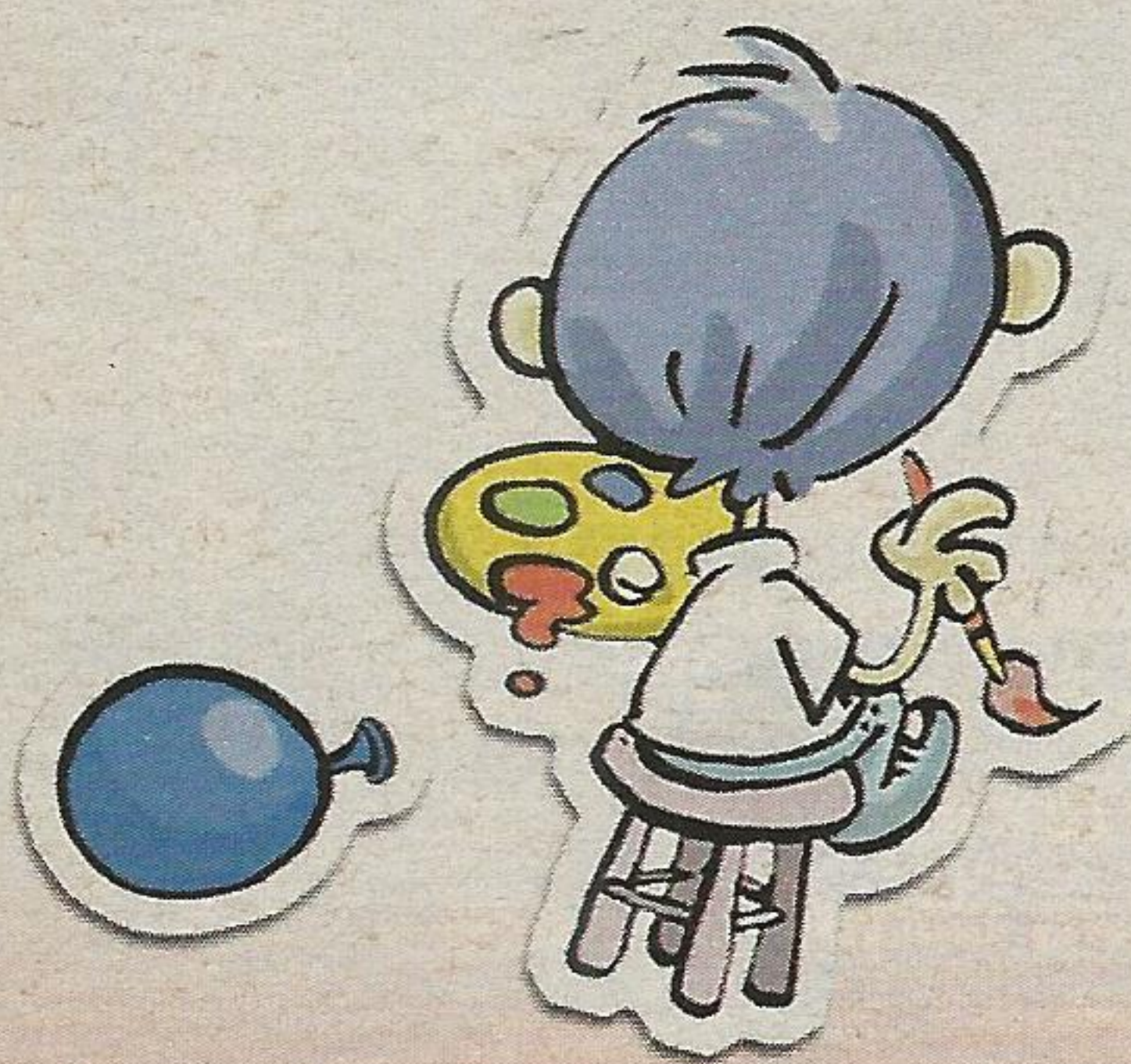
A aranha caranguejeira tem um visual tão assustador apavora mesmo sem ter veneno. Mas aparência não é tudo. Ela come insetos, evitando que aumente muito a população desses animais e produz uma substância útil na fabricação de antibióticos. Além disso, é cuidadosa com seus ovos. Tece um saquinho para guardá-los e anda com ele até os bebês nascerem, o que demora até 150 dias dependendo da espécie.



SPL / STOCK PHOTOS

Você vai ficar bem na foto!

Wegcomunicacão



**AVENTURA
É COMIGO
MESMO!**

ELA É



GAMES
Dicas para
arrasar em
qualquer
jogo

Suas fotos vão ficar ainda mais legais com os Porta-Retratos da RECREIO. São dois modelos diferentes para você grudar onde quiser. E não é preciso escolher, você vai ganhar os dois.

**Semana que vem, não perca os
Porta-Retratos da RECREIO.**

Patrocínio:



Toda quinta,
nas bancas.

HORA DE ESTUDAR!

Veja o que você pode fazer para começar o ano no maior pique e se sair bem na escola.

Todo mundo vai à escola para aprender, por isso você não precisa ter vergonha de fazer perguntas sobre aquilo que não sabe ou não entendeu direito. Preste atenção às aulas e aproveite a presença do professor para perguntar tudo. Não vale sair da aula cheio de dúvidas, porque a matéria vai se acumulando e fica cada vez mais complicado de entender depois.

Quando chegar em casa, não fique adiando a hora de estudar e de fazer lição. Melhor não dizer “mais tarde eu começo” ou “amanhã eu faço”. Assim você vai acabar acumulando tarefas e aumentando sua preocupação.

Faça a lição e estude um pouco por dia, assim você consegue entender a matéria e tirar as dúvidas com calma.

E, quando chegar a época de provas, você não vai ficar desesperado olhando os cadernos sem se lembrar de nada. Confira idéias que podem ajudá-lo a estudar melhor.



FIQUE ESPERTO

- Reserve uma hora para seus estudos. Escolha um período em que não se sinta cansado e procure um lugar claro, arejado e tranquilo, longe da TV, do som e do telefone.
- Sente-se numa cadeira confortável, mas não fique tão relaxado a ponto de cair no sono.
- Mantenha os livros e cadernos organizados, assim você não perde o seu tempo de estudar procurando coisas. É só sentar e começar.
- Se perceber que está se distraindo, comece a pesquisar outra matéria para recuperar a sua atenção.
- Quando quiser saber mais sobre algum assunto que aprendeu na escola, fale com seus pais, pesquise em livros, revistas e na internet. Aproveite para trocar e-mails com seus colegas pedindo dicas e anote as dúvidas para perguntar ao professor depois.

DICAS LEGAIS PARA CADA MATÉRIA

PORTUGUÊS

- ▶ Leia. Procure livros, gibis e revistas legais e dedique um tempo do seu dia para ler. Assim você vai se divertir enquanto aprende novas palavras e descobre jeitos diferentes de formar frases e expressar idéias.
- ▶ Se vai fazer uma redação ou um relatório, é importante parar e pensar antes de começar a colocar as idéias no papel. Organize seus pensamentos e planeje o que quer escrever ou que história vai contar. Depois leia a redação dos seus colegas e peça que eles leiam a sua. É legal trocar idéias.
- ▶ Tenha um dicionário por perto e consulte-o para descobrir o significado das palavras.

MATEMÁTICA

- ▶ O melhor jeito de estudar matemática é praticando. Ninguém sabe a resposta de um problema antes de tentar resolvê-lo.
- ▶ Alguns exercícios lembram jogos de estratégia. Você precisa usar a criatividade para encontrar a solução.
- ▶ Não deixe que pensamentos como “não sei” tomem conta de você. Só peça a ajuda depois de tentar várias vezes. E quando errar procure entender o que estava errado.



GEOGRAFIA

- ▶ Fique atento às notícias dos jornais, revistas e TV. Informações sobre um tsunami, um terremoto ou a escalada de uma grande montanha estão ligadas ao relevo e ao clima de cada região e ajudam a compreender a formação do planeta.
- ▶ Converse com pessoas que viajam ou vieram de cidades diferentes. Faça pesquisas para saber mais sobre outros povos, culturas e regiões do Brasil e de outros países.

CIÊNCIAS

- ▶ Todo cientista é um bom observador. Por isso, fique ligado nos fenômenos que acontecem ao seu redor. Repare nos barulhos do seu corpo, no crescimento das plantas do jardim ou no movimento dos peixes no aquário.
- ▶ Procure explicações para o que acontece à sua volta, faça as experiências mostradas na escola e, se quiser, faça novamente em casa.

HISTÓRIA

- ▶ Não adianta querer decorar o livro inteiro. É importante tentar entender os fatos e os personagens de cada época.
- ▶ Se o assunto for, por exemplo, a Independência do Brasil, leia sua apostila, anote os comentários do professor e faça pesquisas para saber como viviam as pessoas, o que elas pensavam e até como se vestiam na época. Assim você vai conseguir compreender melhor o que mudou na vida dos brasileiros com a separação de Portugal.
- ▶ Alguns filmes de época têm aventuras legais e mostram o passado. Peça dicas ao seu professor sobre filmes que combinem com os assuntos que estão estudando.



**Rá
Tim
Bum**

O QUE É, O QUE É:

**PARECE TV CULTURA,
MAS FOI FEITO SÓ PRA CRIANÇA?**

É A TV RÁ TIM BUM, O CANAL FEITO PRA VOCÊ.

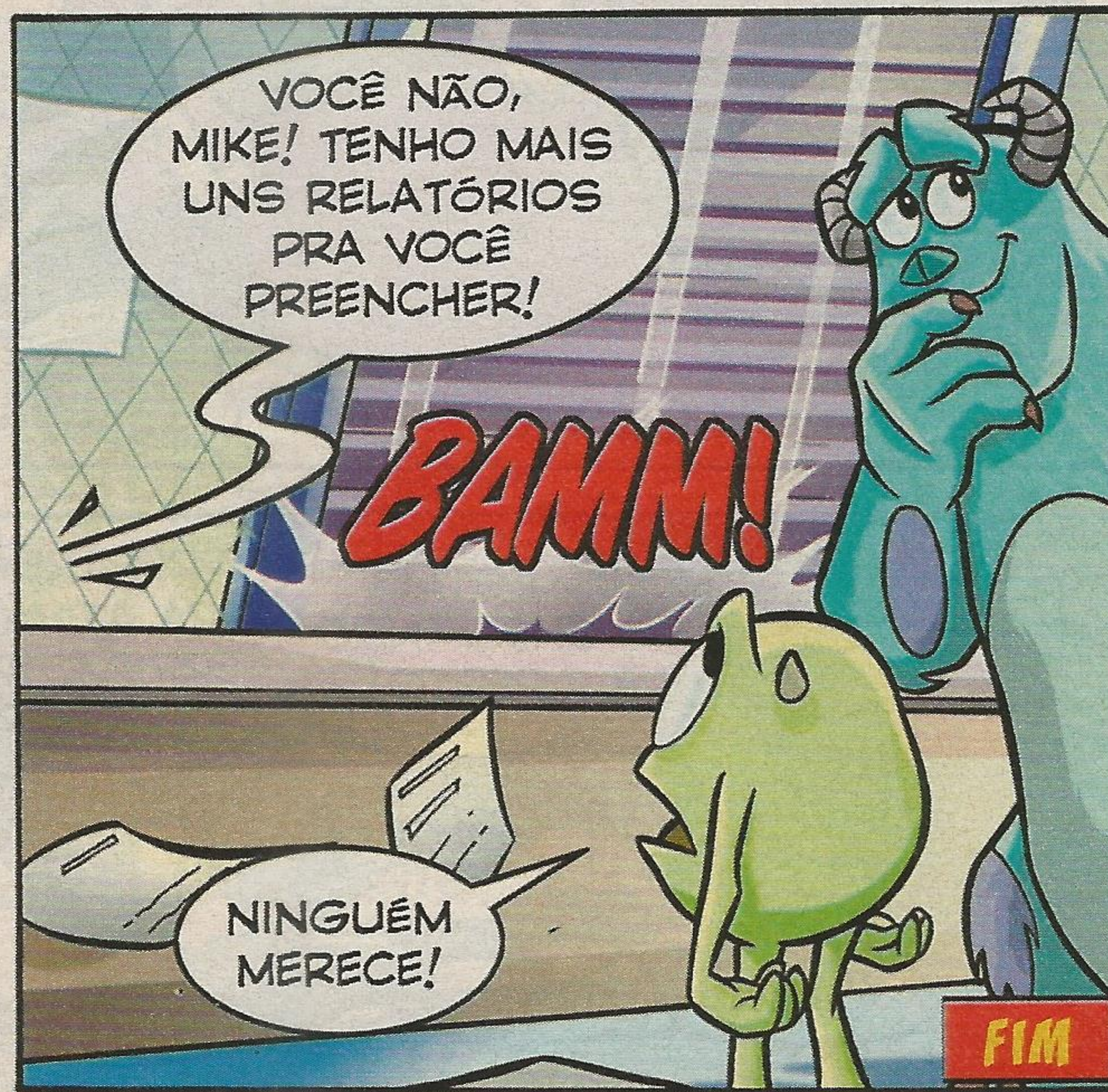
Peça para seu pai perguntar junto
à operadora de TV por assinatura qual
é o número do canal da TV Rá Tim Bum.



CULTURA
Fundação Padre Anchieta

DIA DE SORTE!





Disney

**KIM
POSSIBLE**

ARMADILHA GELADA

"AÍ ESTÁ VOCÊ, KIM
POSSIBLE, COM SEU AMIGO
BOBALHÃO, CORRENDO
RUMO À DESTRUÇÃO!"

FINALMENTE
SERÁ O FIM
DA MINHA INIMIGA
ADOLESCENTE!

PAI, O QUE
VOCÊ ESTÁ
TRAMANDO?

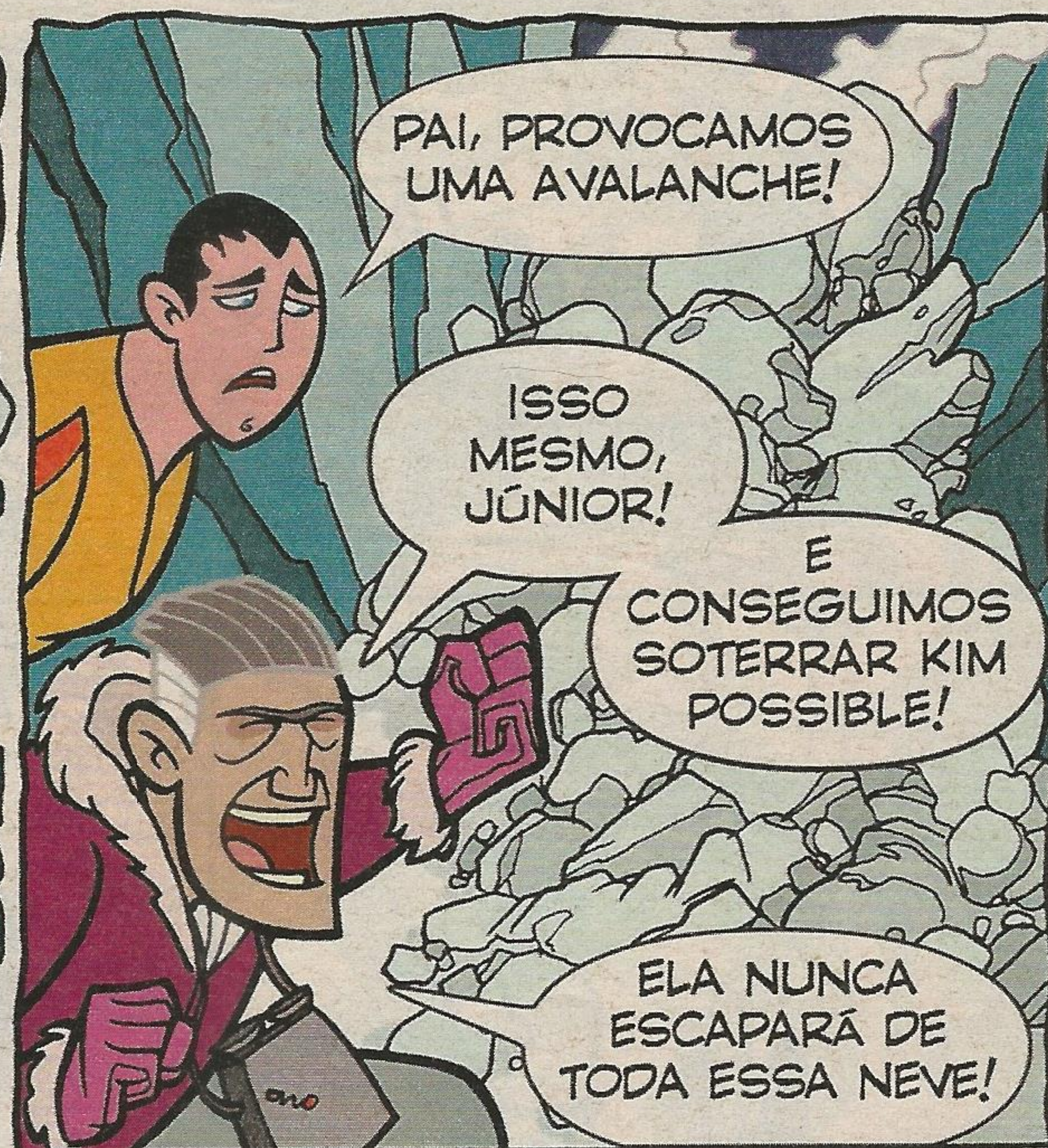
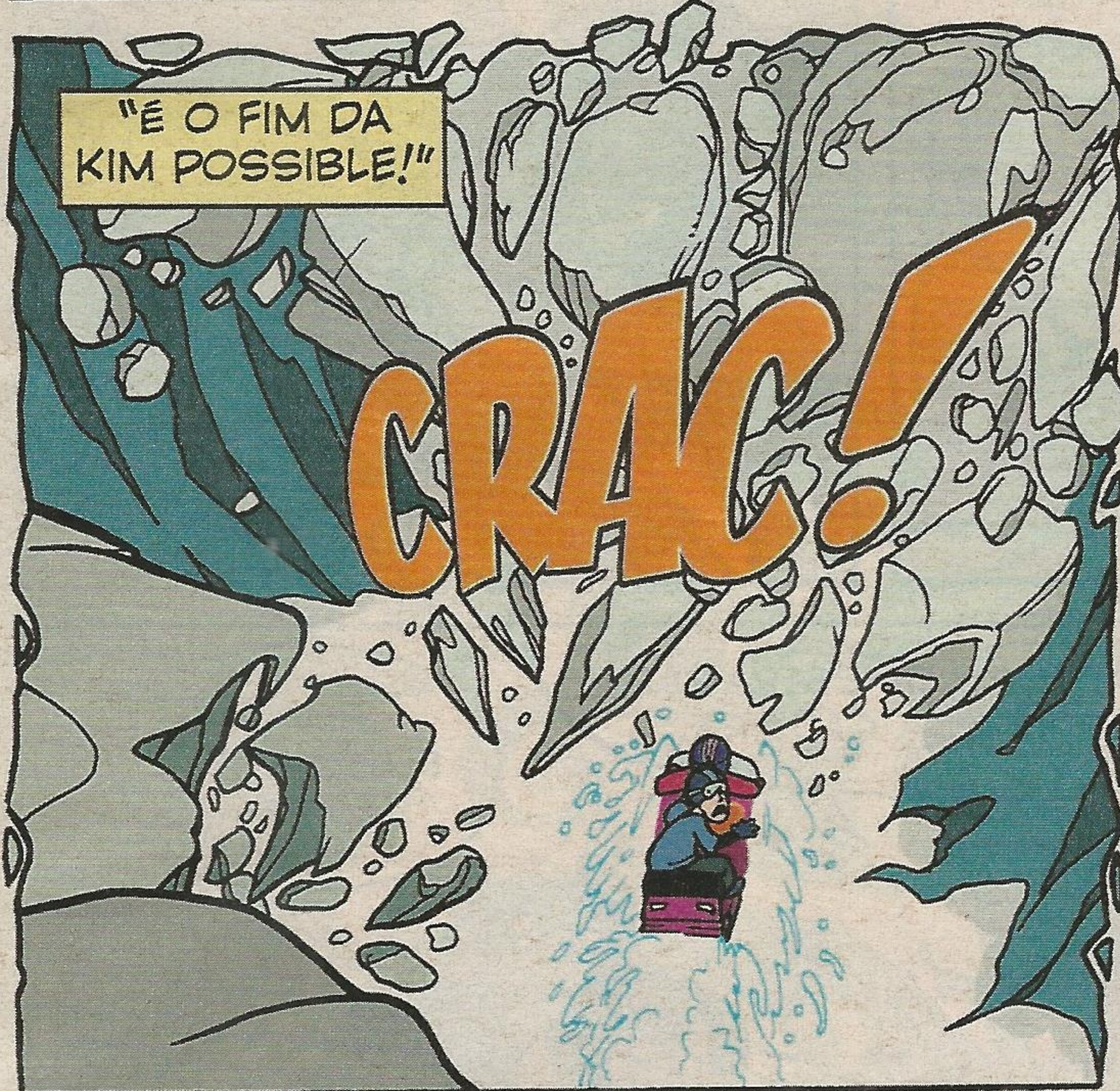
NÃO VAI ME
DIZER QUE VOCÊ VAI
TENTAR MACHUCAR
A KIM!

AI, AI! NÃO
SE META NISSO,
JÚNIOR!

KIM POSSIBLE
NUNCA MAIS VAI
ATRAPALHAR OS
MEUS PLANOS.

ESTÃO
CHEGANDO
PERTO!

PREPARE-SE
PRA ATIVAR O
TERREMOTRON,
JÚNIOR!



FIM

FAZENDO ARTE

NANI, ME EMPRESTA 1 REAL PRA COMPRAR UM SORVETE?

AGORA NÃO, LILO! POR QUE VOCÊ NÃO VAI BRINCAR COM O STITCH NA PRAIA?

DEPOIS...

UAU! ISSO É UMA OBRA DE ARTE!

NÃO QUER SENTAR?

HUM.. PARECE BEM CONFORTÁVEL!

PLOFT!

VOCÊ ACABOU DE ESTRAGAR A NOSSA LINDA CADEIRA...

PUFT! EU TÔ CHEIA DE AREIA!

...UMA OBRA DE ARTE COMO AQUELA CUSTA 1 REAL!

LILOOO! DEIXA EU PEGAR VOCÊS!

É 1 REAL OU UM SORVETE!

FIM

PASSATEMPO



LABIRINTO

Encontre a saída do labirinto na tatuagem deste guerreiro maori.

Resposta na
página 42.

Começa
aqui...



...ou
aqui!



Termina
aqui!



BIRY



**Participe mandando
a sua piada para:**

**Revista RECREIO
Seção Piadinhas**

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato
com a gente:**

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

**(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)**

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

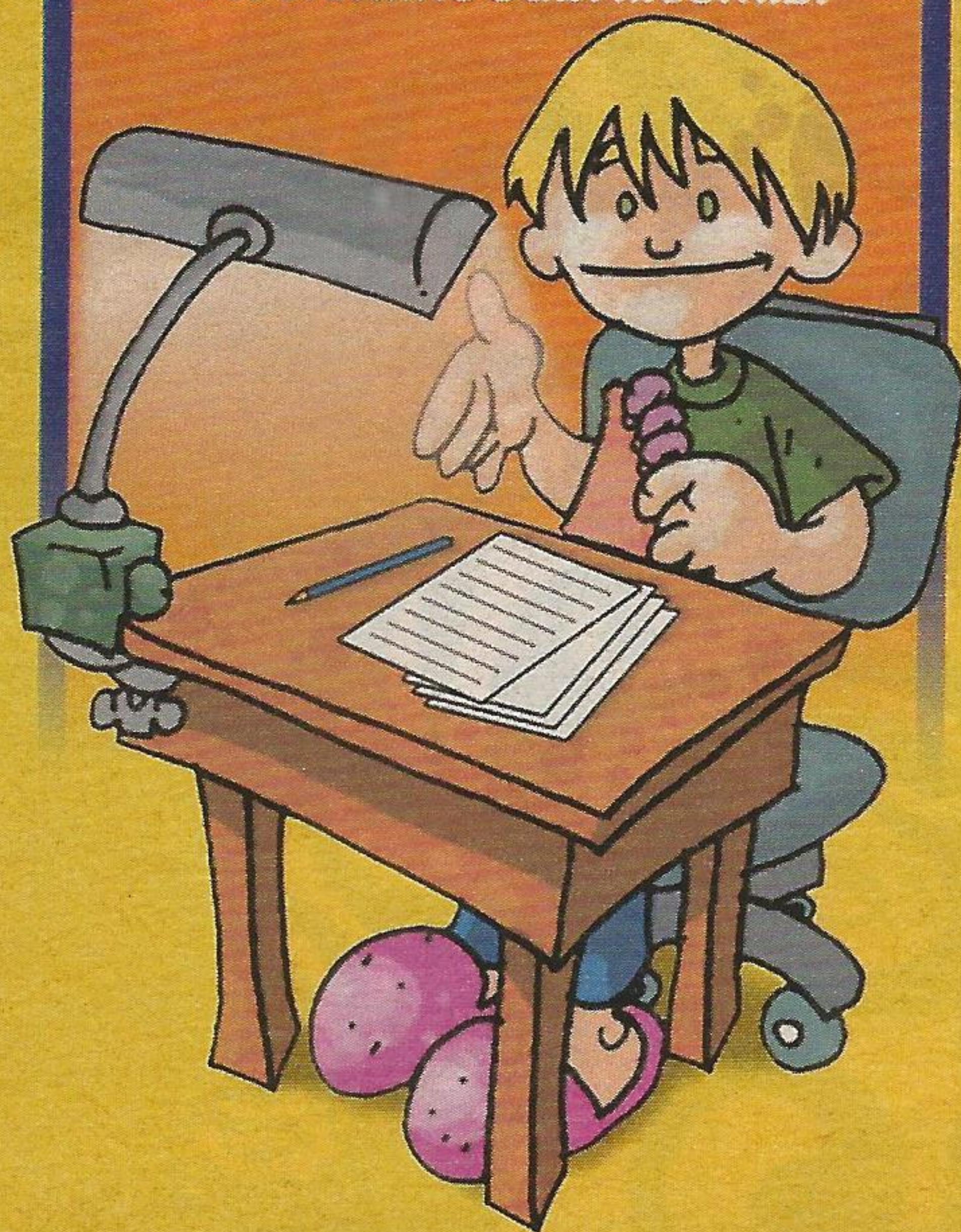
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO**

59TZ

**Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121**

**Demais
localidades
0800-701-2828**

Piadinhas

**O que é um pontinho
verde no tapete
do banheiro?
Uma azeitona
procurando a sua
lente de contato.**

**Viviane Campos, 10 anos
Por e-mail**

**O que não é de comer,
mas dá água na boca?
O copo.**

**Bruno de Mello, 11 anos
Jundiaí - SP**

**Um homem ganha na
loteria, descobre um
tesouro no quintal e acha
uma lâmpada mágica.
Qual é o nome do filme?
Melhor impossível.**

**Luciana Figueiredo, 11 anos
Curitiba - PR**

**Uma pulga para a outra:
- O que você faria se
ganhasse na loteria?
- Teria um cachorro
só para mim!**

**Felipe T. S. Rocha, 10 anos
Belo Horizonte - MG**

**Qual o conde que mais
cuida dos cabelos?
O conde Cionador.**

**Beto
Por e-mail**

**Que inseto torce
pelo Fluminense?
A flumiga.**

**Luís Mello Júnior, 8 anos
Macaé - RJ**

**- João, você foi
reprovado em todas
as matérias?
- A culpa não foi minha,
mãe. É que o menino
que senta do meu lado
ficou doente e não pôde
fazer as provas.**

**Cláudio Bevilacqua, 10 anos
Rio de Janeiro - RJ**

EDITORIA  **Abriu**

Fundador: VICTOR CIVITA

(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

**Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro**

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal

Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Ávila

Diretor de Núcleo: René Tadeu P. Agostinho



Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato

Repórteres: Julia Moioffi e Roberta Viganó

Editora de Arte: Elaine Ianicelli

Designers: Alice Fares Ferreira e Andrea Naliato

Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardi

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

**Consultoras Pedagógicas: Lúcia Izcson de Carvalho
e Marta Wolak Grosbaun**

**Colaboraram nesta edição: Anderson Faria (arte) e
Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)**

www.recreionline.com.br

**Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti Serviços Editoriais:
Wagner Barreira Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza**

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de Publicidade: Renato Resston Executivos de Negócios: Analucia Bertola e João Eduardo Dias Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi Ricardo Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognotto Gerentes de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto: Priscila Pezato Consultor de Negócios: Tiago Afonso MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de Marketing Publicitário: Sylvia Mazza PLANEJAMENTO E PROCESSOS André Vasconcelos e Thiago Cavassutti Coordenador de Projetos: Renato Cagno Assistente de Produto: Eduardo Leite Scutellaro ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávolo Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 **www.publiabril.com.br** **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil:** **Belo Horizonte-MG** - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** - SCN - Q.1 BIC, Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** - R. Conceição, 233, 26º andar, c. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** - R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, s/s. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/3040/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** - R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** - Av. Desembargador Moreira, 2020, s/s. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiania-GO** - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** - R. Adalmar Regina Guandalini, 392, Id. das Americas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** - Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-2855 **Recife-PE** - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** - R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermedia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** - Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL **Veja:** Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Consumo/Comportamento:** Núcleo Consumo: Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia:** Núcleo Turismo: Guia Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem:** Núcleo Jovem: Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante, Super Surf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Bravo, Guia do Estudante, História, Religiões **Casa/Semanais:** Núcleo Casa e Construção: Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebidades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Anamaria, Faça e Venda, Minha Novela, Titi, Viva Mais

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 258, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação e a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1. **Serviço ao Assinante:** Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112. **www.abrilsac.com**

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.

www.assineabril.com.br

Av. Nações Unidas, 7221 - 8º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER
www.aner.org.br



Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzzi,
José Wilson Armani Paschoal, Valtor Pasquini

ENIGMA

Leia as pistas e ajude o professor Tentáculos a lembrar quem é quem nesta classe.

- ▶ Dida e Cuca tiraram a mesma nota no trabalho.
- ▶ Duda tirou uma nota maior do que a de Nico.
- ▶ A cor vermelha aparece nos bonés de Luca e Lico.
- ▶ A nota de Tuca foi mais alta do que a de Duda e Nico.
- ▶ Os bonés de Lico e Dida têm a cor verde.

Resposta na página 42.



**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar

São Paulo • SP

CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@
atleitor.com.br

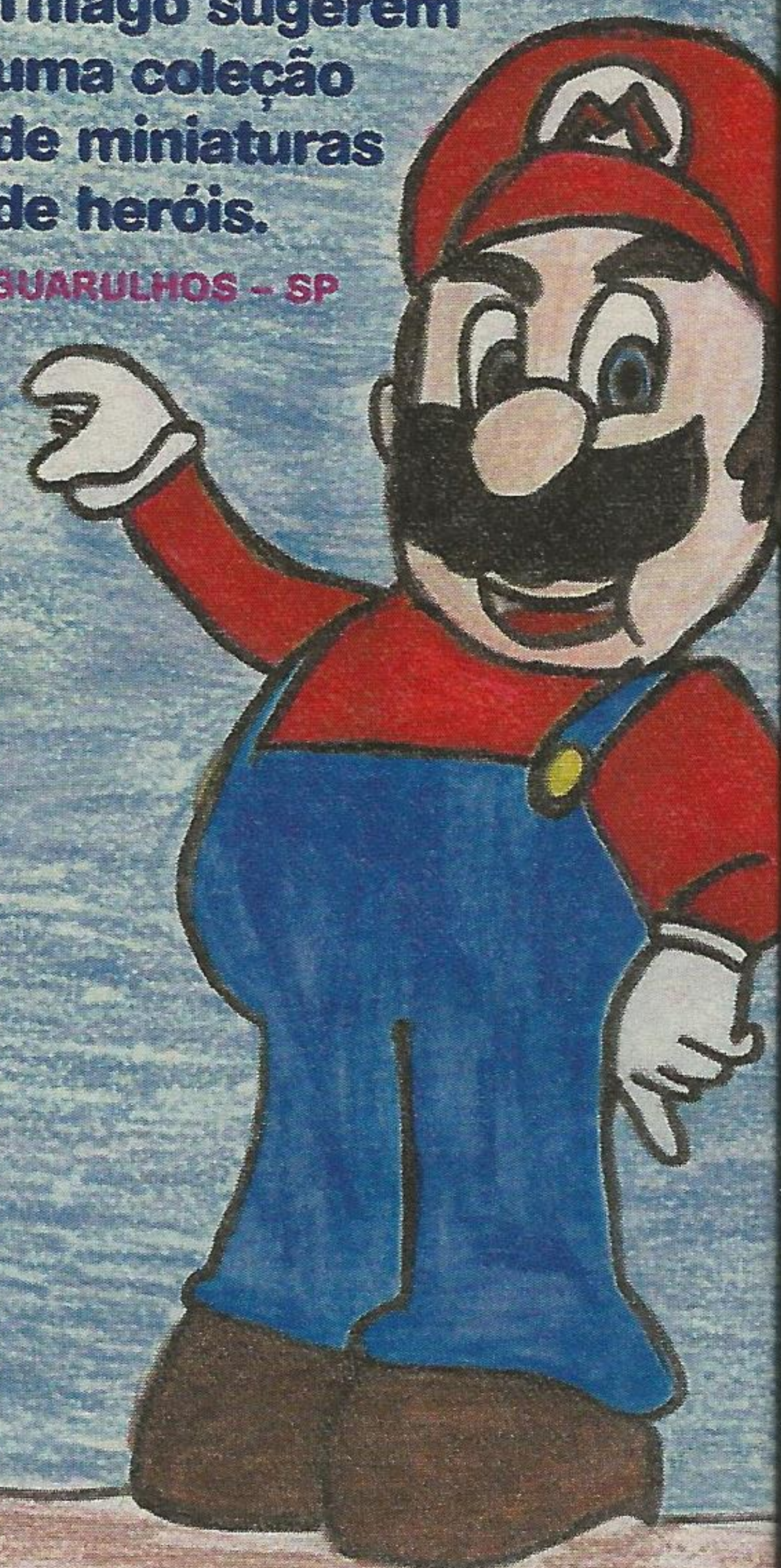


Este é o Marcelo
Mendes, de 9 anos.

BENTO GONÇALVES - RS

A Andréia e o
Thiago sugerem
uma coleção
de miniaturas
de heróis.

GUARULHOS - SP



Sugiro mais Cavaleiros
do Zodíaco e dicas de
Playstation 2 na revista.

VÍTOR AUGUSTO S. SANTOS
CAMPINAS - SP

A Julie Anne,
de 10 anos, curte
as histórias do
Gorila Gorila.

RIO DE JANEIRO - RJ

Eu queria mais
tirinhas na revista.

CAMILLE SCHMIDT,
10 ANOS
CURITIBA - PR



Este é o desenho da
Elisa L. de Carvalho,
que se amarra
na Hello Kitty.

SÃO PAULO - SP

O Jairo Neto pede
uma reportagem
sobre cobras.

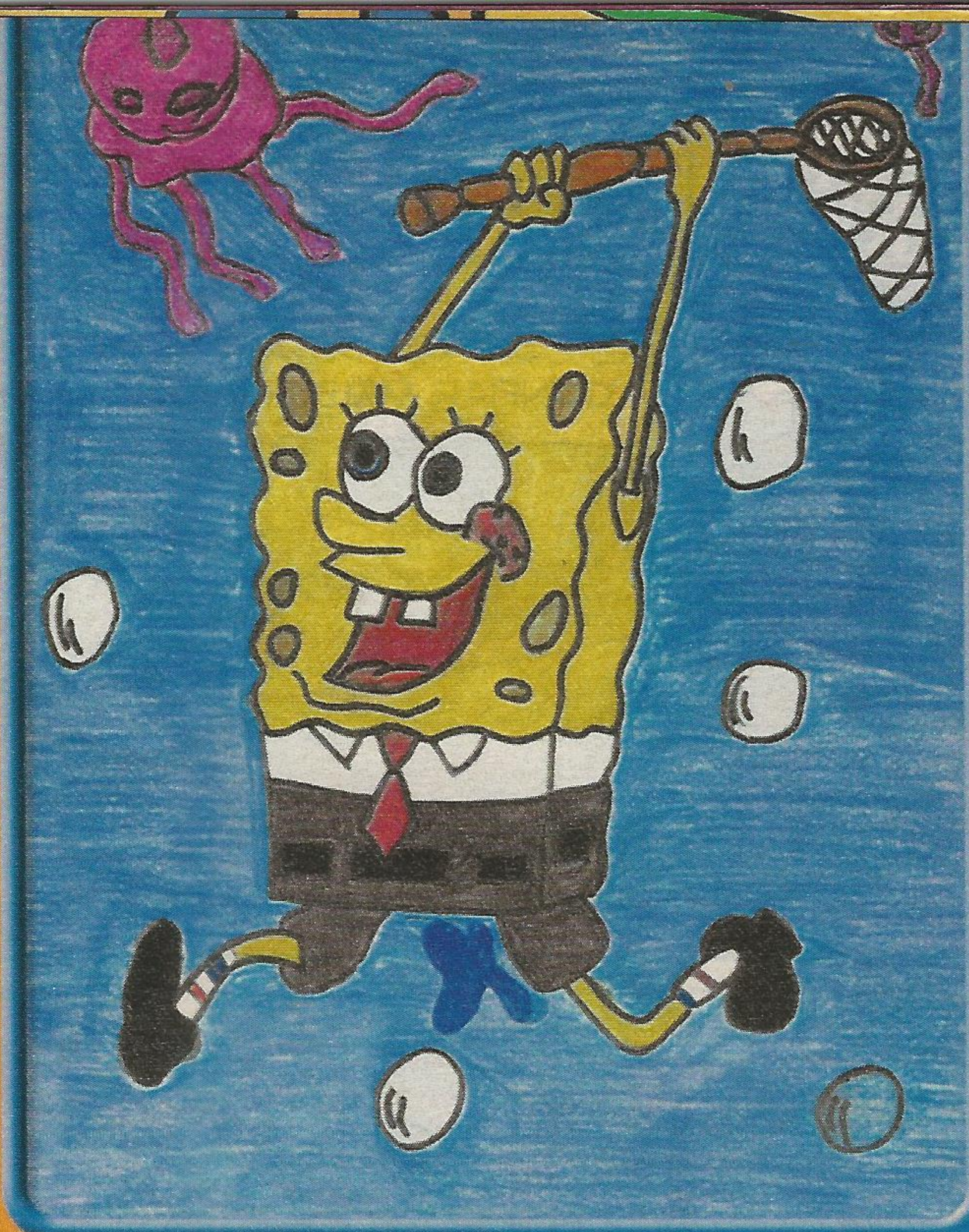
GUIABÁ - MT





As irmãs Izabela e Fernanda Adami querem saber mais sobre os crocodilos.

CAMPINAS - SP



O Artur Freire Barcelos, de 9 anos, adora a turma de Harry Potter.

GOIÂNIA - GO



Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Adoro o site da RECREIO! É divertido e me ajuda nos trabalhos do colégio.
Lucila Caçador
 JOÃO PESSOA - PB

Eu queria ler uma matéria sobre os tubarões mais perigosos do mundo.
Paulo Casimiro de Souza, 11 anos

Oi, turma! Que tal uma matéria sobre o Monstro do Lago Ness?
João Guilherme Gotardi Figueiredo

Oi, pessoas! A minha seção preferida é *Curiosidades*.

FELIPE M. MATEUS
 BARROSO - MG

A Andressa Sargiani, de 12 anos, diz que curte ver X-Men Evolution.

CAIEIRAS - SP



Bichos



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

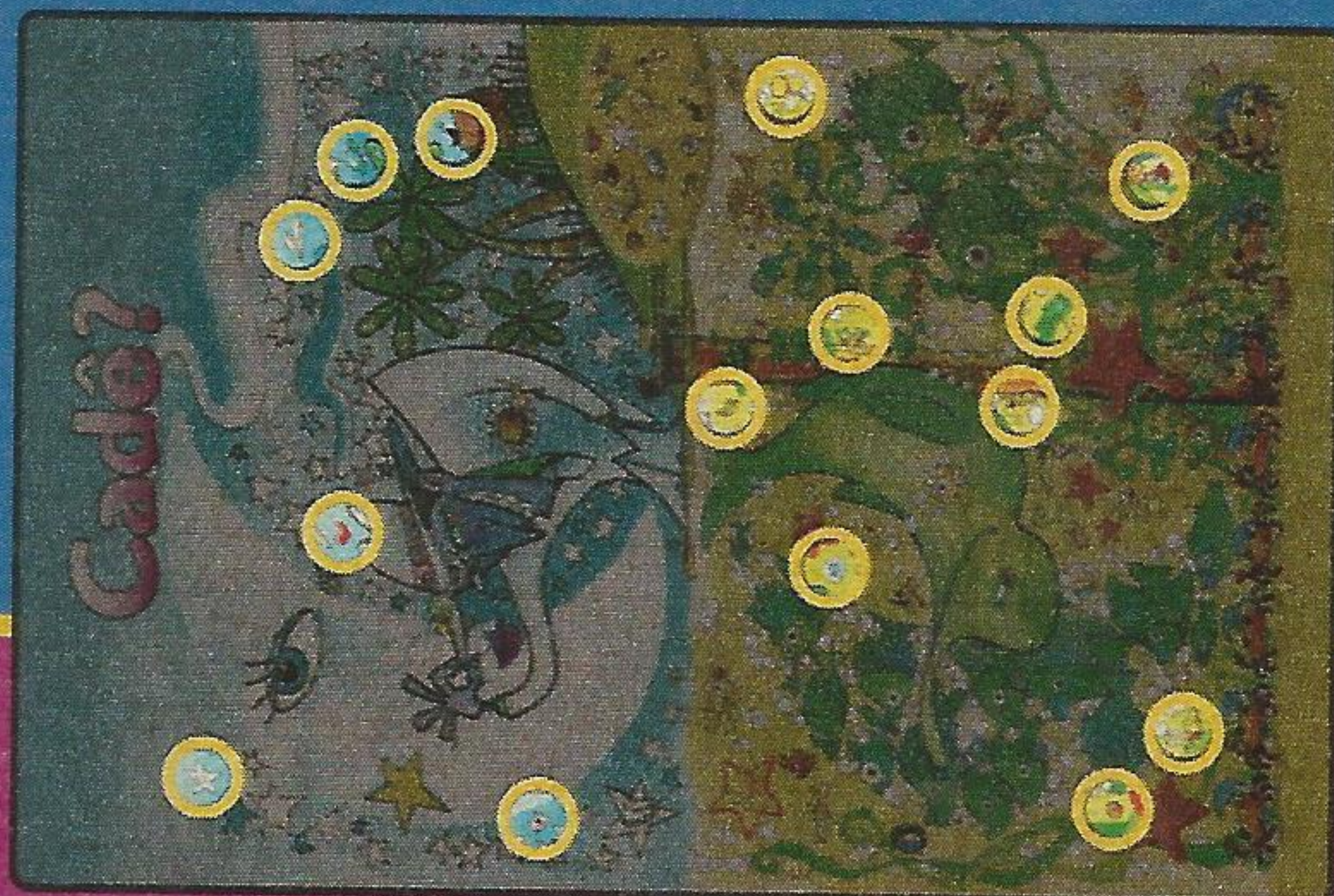


© 2002 United Features Synd./Interc. Press

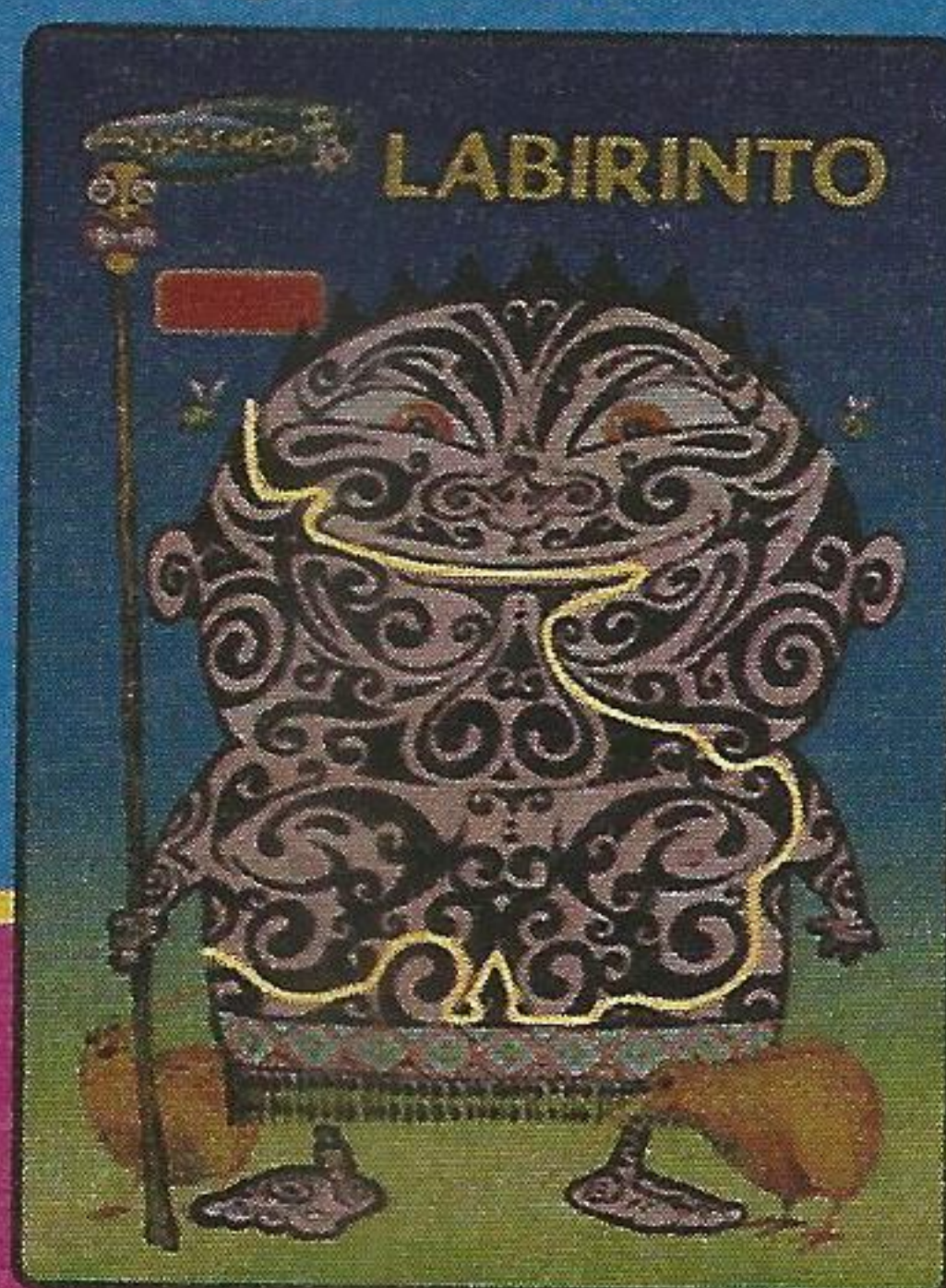
por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 37



Página 39

- A DIDA
- B LUCA
- C CUCA
- D TUCA
- E DUDA
- F NICO
- G LICO

FISK PLAYGROUND

*Curso infantil de
inglês para crianças
a partir dos 7 anos.*



Quanto mais cedo, melhor!

INFORMAÇÕES: (11) 5573-7000

Curso disponível em algumas unidades da Rede Fisk.
Formação de turmas sujeita a número mínimo de alunos.

FISK

English - Español

Diversão,
a qualquer hora.



www.carinhoso.ind.br



30
anos

Carinhoso
vestindo alegria